HELPLINE Quake II • Wip3out • X-Files • FF VIII • Soul Reaver

PSX

CIJENA 19.90 KN
BROJ 8 STUDENI 1999.

PLAYSTATION ČASOPIS

ISSUE 8 STUDENI 19,90 KN 520 SLT 5 KM
9 771331 784006

TONY HAWK'S PRO SKATER

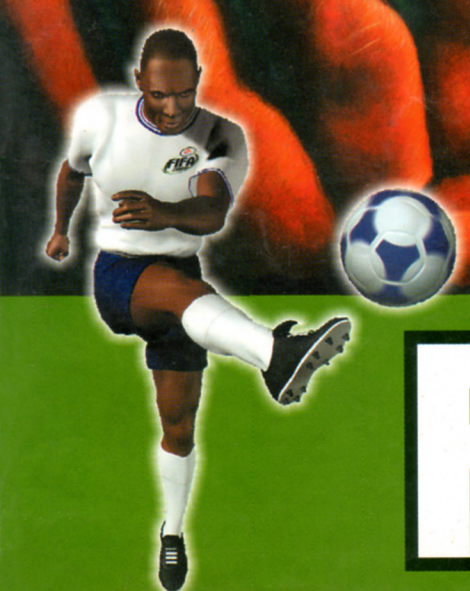
MISSION: IMPOSSIBLE

DEMOLITION RACER

Dva najkontroverznija naslova godine!

CARMAGEDDON

GTA 2



HRVATSKA PREMIJERA

FIFA 2000

www.renoprom.hr
E-MAIL: renoprom@renoprom.hr

STUDIO 19

BRŽA USLUGA
BRŽE!

PC Game Master IBM 333
MIDI ATX, 32 MB RAM
15" Philips monitor

4.499.99 kn*

PC Game Master
Intel Celeron 400
HD 6,4 GB
VGA 4 MB
MIDI ATX
32 MB RAM
15" Philips monitor

4.799.99 kn*

* cijene za gotovinsko plaćanje (uključen PDV)

AKCIJA!

BOLJA PONUDA
BOLJE!

Hewlett Packard
printer HPDJ610

899.99 kn

Mogućnost plaćanja:

- AMERICAN EXPRESS — do 6 rata
- Diners Club International — do 12 rata
- EUROCARD MasterCard — do 24 rate

- čekovi građana do 6 rata
- potrošački krediti do 36 rata

NIŽE!

NIŽE CIJENE

Studio 19. Nije svejedno gdje kupujete.

PSX
PLAYSTATION ČASOPISIS

IZDAVAČ
JANUS PRESS D.O.O.
Majstora Radonje 10/I, 10 000 Zagr, 3.
TEL/FAX
+385 (0)1 3843 600, 3843 599, 384383s
E-MAIL: psx@janus.hrss
WWW: http://psx.janusun

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka.kuser@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

KOORDINATOR IZDANJA
Kristijan Žibreg
chris@janus.hr

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

VODITELJ MARKETINGA
Krešimir Mijić
kresimir.mijic@janus.hr

SURADNICI
Ivan Bolkovac, Hrvoje Herceg, Berislav Jozić, Krešimir Jozić, Igor Milanović, Danijel Milčić, Danijel Reškovac, Nevenka Šalat, Tanja Vitas

LEKTORICA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

PRETPLATA
Marijana Jurič
prodaja@janus.hr
(reklamacije i upiti radnim danom od 10 do 14 h)

PRIJELOM I OBRADA
dtp@janus.hr
Željka Mokos, Darko Poslek, Tomislav Majcenić, Marijan Bačac

IZRADA FILMOVA
Janus Studio

UGOVORNA KONZALTING AGENCIJA
INTERMEDIA D. O. O.
consulting & managment
Petrinjska 11/IV, 10 000Zageb
TEL: +385 (0)1 4922 855
E-MAIL: intermedia@zg.tel.hr

TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb

ISSN 1331-7849

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

Naklada broja: 18 000

janus

SADRŽAJ

FIFA 2000 28

TONY HAWK'S PS 38

FORMULA ONE 99 34

CARMAGEDDON 48

GTA2 50

REPORTAŽA: STEVE FOSSETT 42

KONTAKT ZONA 8

NOVOSTI 10
REPORTAŽA: STEVE FOSSETT 42
PRVI POGLED 17

NAJAVE
THEME PARK WORLD 18
GRAN TURISMO 2 20
MEDAL OF HONNOR 22
NO FEAR DM BIKING 23

ODIGRALI SMO
FIFA 2000 28
LMA MANAGER 32
FORMULA ONE 99 34
TONY HAWK'S PRO SKATER 38
MISSION: IMPOSSIBLE 46
CARMAGEDDON 48
GTA2 50
DEMOLITION RACER 52
DINO CRISIS 54
XENA: WARRIOR PRINCESS 55
R/C STUNT CHOPTER 56
SUIKODEN 2 57
SOUTH PARK 58
CRASH TEAM RACING 59
HOT WHEELS 60

HARDWARE
SONY ANALOG CONTROLER 62
SONY GLASSTRON 63

HELPLINE
QUAKE II 66
WIP3OUT 68
X-FILES 70
FINAL FANTASY VIII 72
SOUL REAVER 76

DVOTJ

EKSKLUZIVNO Američki Senat usvojio novi zakon protiv piratstva

PIRATIMA KONAČNO ODZVONILO?

ISSUE 1 NOVEMBER 1999
14 DEN, 450 SIT, 4 KM

INFO EXPRESS

DVOTJEDNI INFORMATIČKI MAGAZIN ▸ BROJ 1 ▸ 8. STUDENI 1999. ▸ CIJENA 15 KN . 400 SLT

Aktualno

INFO 99

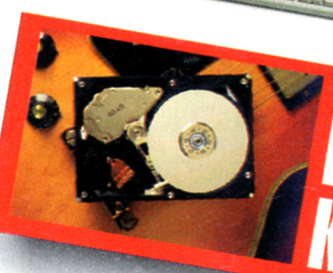
Donosimo kompletan vodič ovogodišnjeg INFO sajma - raspored izlaganja, noviteta...

STRANA 53

Aktualno

PRIJETI LI NAM POSKUPLJENJE RAČUNALA

Hoće li zbog još jednog potresa na Taiwanu porasti cijena memorije, a time i kompjutora?



REVOLUCIJA NA TRŽIŠTU HARD DISKOVA

IBM PRIJETI KONKURENCIJI

Novosti

Veliko pospremanje u Silicon Graphics-u

Software

Office 2000 - što kažu njegovi korisnici u Hrvatskoj

Internet

Britannica online - besplatno dostupna svima

Sun kupuje NetBeans

Interva - nova Altavistina tražilica

Bug za Internet Explorer

IZDVAJAMO

16 Michael Dell
Prikaz Dellove strategije nastupa na tržištu

22 Kako do PowerMaca
G4 - kakva je performansa prvi luksuzni PowerMac u Hrvatskoj

46 IBM širi carstvo
Otkrivamo planove pripreme za veliku ekspanziju IBM-ovih PC računala izvan SAD-a

53 Kad igraju veliki
Što se događalo na sastanku Romana Prodija, predsjednika Europske komisije sa Billom Gatesom

samo **15** kuna

Od 8.STUDENOG svakog

EDNIK!

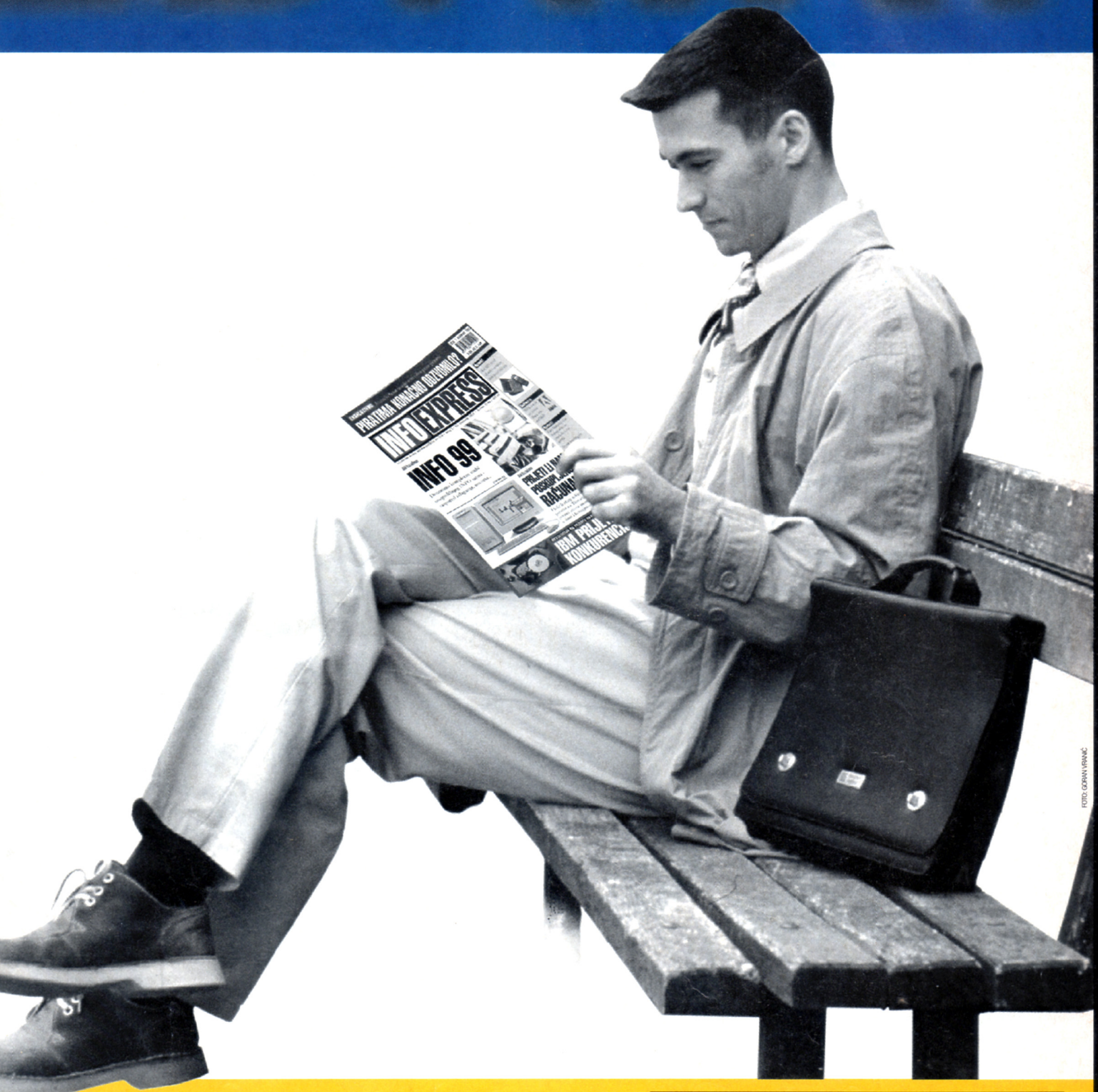


FOTO: GORAN VRANIĆ

drugog ponedjeljka

INFO EXPRESS

DVOTJEDNI INFORMATIČKI MAGAZIN

http://infoexpress.janus.hr

Nagradna igra

OSVOJI

CONTINUUM

EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

SHOCKHAMMER

EKSKLUZIVNI NOVI KONTROLER ZA PSX
renomiranog proizvođača THRUSTMASTERA

NAGRADNO PITANJE

Navedite barem 3 funkcije Thrustmaster kontrolera!

Dopisnicu s točnim odgovorima i izrezanim kuponom pošalji do **06. prosinca** na adresu:
Janus-Press, Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb
s naznakom "Za SHOCKHAMMER N. I."

- **Dual Shock funkcija**
- **Analogna podrška**
- **Gumeni rukohvat**
  više nema proklizavanja!
- **Autofire funkcija**
- **Turbo i Slow-motion za Autofire funkciju**
- **jednostavno savršen dizajn**

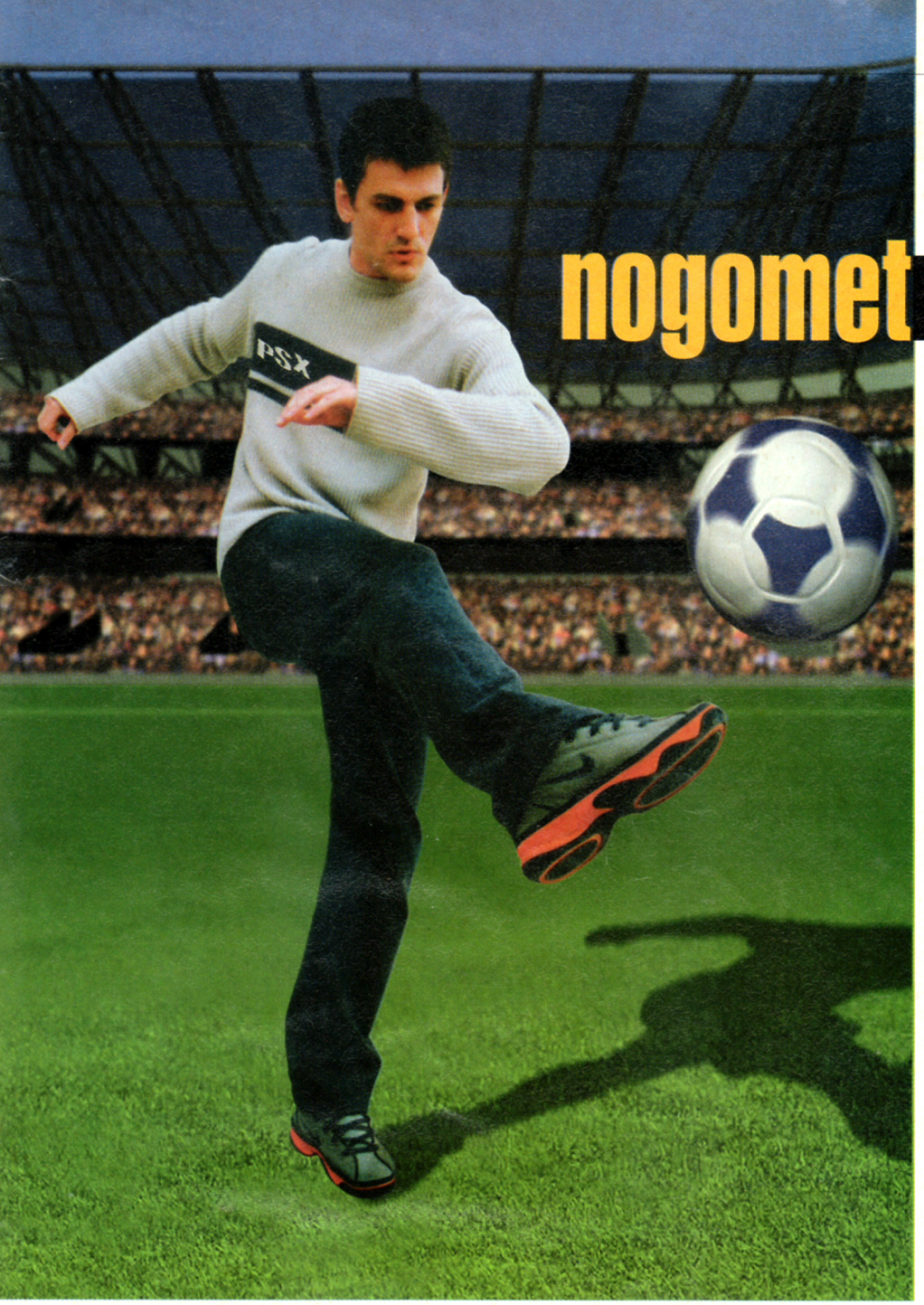
THRUSTMASTER

Nagradna igra SHOCKHAMMER PSX 8

DOBITNIK IZ PROŠLOG BROJA

Bruno Gorupić

ZAGREB



Carma ili nogometno ludilo?

Bliži se kraj godine za koju mogu definitivno ustvrditi da je bila vrlo loša za Hrvate kad je o nogometu riječ. Mnogi su, kao i ja, još uvijek šokirani nakon one već poznate utakmice na Maksimiru te je možda najbolji način liječenja šokantnih tikova kreiranje vlastitih rezultata na jednoj od mnogih ponuđenih nogometnih simulacija na tržištu. Izaberite sami najbolju: FIFA 2000, This is Football, ISS PRO Evolution ili Uefa Stiker, nećete pogriješiti. Naš nogometni stručnjak Igor Milanović - Ixa se naužival Fife ovaj mjesec, a već sutra ga čekaju ostali naslovi. Za novu Fifu je dovoljno reći da je EA Sports napravio veliki iskorak naprijed te je pitanje gdje će završiti. Imali smo priliku odigrati demoe i ostalih nogometnih naslova pa vam sa sigurnošću možemo reći da su svi potencijalni hitovi. No, o tome više u idućim brojevima.

Naravno, nije sve u nogometnom štihu ove godine. Dva najkortroverznija naslova, Carmageddon i GTA2, konačno su osvanuli na nevinoj konzoli - na sreću mnogih ljubitelja već spomenutih igara, ali i na nesreću njihovih roditelja (ili možda griješim?). Gotovo sam siguran da ekipa za cenzuru nasilja u igrama neće spavati pa uskoro očekujem prve zabrane tipa: samo za starije od 18! A možda i više...

Spomenuo bih i neslužbenu PlayStation maskotu Crash Bandicoota koji se u vidu cart-utrka reinkarnirao u svom četvrtom nastavku. Iako ne kao u početku, još uvijek posjeduje onu magičnu privlačnost koja je pomogla konzoli u osvajanju tržišta. Programeri Naughty Doga su objavili da im je ovo posljednja igra s Crashom kao glavnim likom jer namjeravaju kreirati novu neslužbenu maskotu, ovaj put za PlayStation 2. Vjerujem da će u tome i uspjeti.

Što reći o nadolazećem Božiću? Ili možda još bolje: što kažu izdavači zabavnog softvera? Naravno, reći će da je božićno vrijeme najbolje za prodaju te, sukladno tome, najavljuju izlazak pregršt novih igara. Nažalost neće uspjeti svi stići dovršiti/usavršiti svoje igre do tada, stoga su neizbježne i mrske nam odgode. Među njima je i dugo čekani GT2 koji će najvjerojanije biti dovršen tek iduće godine. Bilo kako bilo, mnogo je dobrih naslova pred samim poizvodnim završetkom, a sve o njima čitajte, dakako, u idućim brojevima PSX-a...

Pozdrav
Dario Zrno

Dobitnici Tarzanovog kompleta:
MARIO RADAKOVIĆ iz Siska,
ZVONIMIR ČALJKUŠIĆ-IVANOVIĆ iz Splita

sljedeći broj potražite na kioscima 13. prosinca!

Pisma, komentari, reakcije...

PITANJA MJESECA

Kad će u Hrvatskoj doći u prodaju PlayStation 2, gdje ću ga moći kupiti i kolika će mu biti cijena?

Borna Kovač iz Zagreba

Trenutačno nitko ne zna točno kad će PlayStation 2 doći u Europu, zna se jedino da bi to trebalo biti krajem 2000. godine, pa pretpostavljamo da će se tada pojaviti i u Hrvatskoj. Početna će cijena konzole u Japanu biti oko 400$, ali će ona sigurno pasti do europskog izlaska na 300-tinjak dolara, a možda i više.

Zašto se Resident Evil 3: Nemesis ne zove tako, nego Biohazard 3: Last Escape? Je li to zato što imam japansku verziju?

Dalibor D.

Naravno da imaš japansku verziju igre jer se RE u originalu uvijek zvao Biohazard. Zašto je ime promijenjeno za europsko tržište nitkome nije jasno... Nego, zar ti znaš japanski?

Radi li se nastavak Tai-Fua?

Leo Jurić iz Zagreba

Koliko je nama poznato - ne, jer prvi dio nije prošao najbolje na tržištu.

Gdje se može kupiti volan TopDrive Sprinter?

Sandro Detoni iz Zagreba

Nisi jedini koji nas to pita. Odgovor je, nažalost, nigdje, barem zasada. Čini nam se da je potražnja za ovim volanom na našim prostorima odlična, tako da je vrlo vjerojatno da će se uskoro pojaviti u našim dućanima.

Možete li mi napisati popis igrica slične Crocu i nekih horrora.

Tihana Butković iz Bjelovara

Nema problema: Spyro, Ape Escape, Gex3D, Bugs Bunny: Lost in Time... Što se tiče horrora pokušaj: Resident Evil - sve nastavke, Silent Hill, Dino Crisis, Parasite Eve...

Hoće li izaći C&C: Tiberian Sun i Quake 3 na PlayStationu?

Tin Šunjić iz Zagreba

Zasad nijedna od njih nije najavljena za tu konzolu. Iskreno, male su šanse za to, veća je mogućnost da se pojave na PlayStationu 2. Ali čuj, i za Quake 2 su rekli da se nikad neće napraviti PlayStation verzija pa vidiš krajnji rezultat...

Pismo mjeseca

U znak zahvalnosti šaljemo ti demo i glazbeni CD.

Dosad ste vi dijelili nagrade. Sad ja nagrađujem vas. Nadam se da vam se sviđa? Meni predstavlja mnogo toga. Naime, ja sam invalid domovinskog rata u mirovini i vrlo mi se teško prisiliti na crtanje. Općenito na sve što iziskuje duboku koncentraciju i mirnu ruku. Osim igrica, one me opuštaju. Tako da je ovo za mene popriličan uspjeh. Vrlo dugo nisam igrao tako dobru igru kao što je Legacy of Kain: Soul Reaver, koja me nadahnula da nakon sedam- osam godina uzmem pribor za crtanje u ruke. S obzirom na to, zadovoljan sam i kvalitetom crteža. Smatram da je vi zaslužujete. Jer svaki dobar rad treba biti i nagrađen. Tako i vaš. Nadam se da ćete naći mjesto za sliku, a meni ostaje ono unutarnje zadovoljstvo. Što je i dovoljno svakom čovjeku. Zar ne?!
P.S. Lijepo je vidjeti da iz broja u broj kvaliteta časopisa raste. Nastavite tako!

Siniša Belić iz Bilja

Veliko HVALA. Otvorivši tvoje podebelo pismo, ostali smo nekoliko sekunda "zamrznuti" gledajući tvoju sliku, ne obazirući se na razbijeno staklo koje ipak nije preživjelo dug put (stavili smo novo isti dan). Vjeruj nam, tvoje unutarnje zadovoljstvo je i naše zadovoljstvo. Potaknuo si nas da na trenutak usporimo naporni ritam radnog dana i da se malo zamislimo. Koliko malo treba čovjeku da bude sretan... Šaljemo ti mali dar, uz velike pozdrave i želje da nastaviš slikati jer ti uistinu dobro ide. Slika mi se toliko svidjela, baš kao i igra Soul Reaver, tako da će završiti na zidu mog ureda. Veliki pozdrav od cijelog uredništva PSX-a.

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS
Majstora Radonje 10, 10000 Zagreb
(PSX-kontakt zona)

e-mail

psx_pisma@janus.hr

Nakon detaljnog prikaza PlayStationa 2 u prošlome broju, dobili smo mnogo vaših pohvala...

NAJMLAĐI PRETPLATNIK?

Imam 6 godina pa zato umjesto mene piše mama. Ne idem još u školu. Postali smo Vaši novi pretplatnici, a časopis nam (meni i seki - 2god.) čita mama. S obzirom da sam pravi mali početnik, zanimaju me samo dječje igrice pa bih voljela da malo više pišete o njima. Jako mi se sviđa Crash Bandicoot, a osim njega imam još i Ape Escape, Bugs Bunny, Gex 3D i Pandemonium 2 (preporučite još koju). Puno Vas voli (najviše na svijetu)

Kristina Kregar iz Rijeke

P.S. Pozdravljaju Vas seka Patricia, mama i tata. Provjerite mi jesam li Vaša najmlađa pretplatnica.

Draga Kristina, baš nas je razveselilo tvoje pismo. Preporučujemo ti da odigraš Hugo prvi i drugi dio, te Mulana koji je odnedavno u prodaji. Riječ je o interaktivnoj avanturi ispričanoj kroz animiranu slikovnicu. Ugodnu zabavu, te veliki pozdravi tebi, seki i roditeljima. Željno očekujemo tvoje prvo vlastoručno pismo.

P.S. Nažalost, u našoj banci podataka o pretplatnicima nemamo podatke o godinama, tako da ne možemo provjeriti jesi li najmlađa pretplatnica, ali si sigurno među najmlađima.

POMOĆ ZLATA VRIJEDNA

Briljantno!
To su jedine riječi za Vaš i naš šasopis PSX. Sasvim slučajno sam pronašao prošli broj PSX u jednom kiosku i odmah sam naručio sve stare brojeve. Moram napomenuti da kupujem engleske časopise (PS Official, PS Station, PS Total), te da i kod nas u Sloveniji izlazi "Slovenski PS magazin" (koji je solidan ali više-manje tekstovi su prevedeni iz jednog engleskog PS časopisa), ali Vi ste zasigurno NAJBOLJI! Velika je stvar što sami pišete recenzije jer samo tako možete pomoći igračima (Driver sam odigrao samo zahvaljujući Vama). Tekstovi su Vam informativni i duhoviti. Sviđa mi se jer u više brojeva navodite rješenja za neku igru. Volim letačke simulacije iako sam do sada na

PS igrao samo jednu odličnu Ace Combat 2, napišite malo više o Ace Combat 3 i koju igru tog žanra mi preporučujete?
Samo tako dalje i mnogo pozdrava iz Slovenije

Juro Beričnik iz Velenja

Hvala ti na lijepim riječima te veliki pozdrav tebi i ostalim PSX fanovima u Sloveniji. O Ace Combatu 3 ćeš uskoro čitati više, dotad, predlažemo ti, zaigraj Wing Over 2. Iako ne istog žanra, predlažemo ti i Colony Wars prvi i drugi dio, te njegov treći nastavak Red Sun koji bi se uskoro trebao naći u prodaji. Vjerujemo da se nećeš razočarati.

QUAKE MANIJA

Pozdrav uredništvu PSX-a!
Čestitam vam na vašem odličnom časopisu. Nemam nikakve primjedbe, jer vam je časopis naprosto odličan. Zahvaljujem Berislavu

RPG PROSVJETLJENJE

Drago uredništvo!
Pišem Vam po prvi put kako bih Vam prije svega zahvalio za Vaš trud koji ulažete u svoj posao, a koji rezultira izvrsnim recenzijama igara (pogotovo mislim na RPG igrice). Najviše zahvaljujem Hrvoju Hercegu čije su me riječi potakle da u svoj tek nedavno kupljeni PlayStation stavim igru koju ću dugo pamtiti kao svoj prvi RPG. Kako svaka priča ima početak, tako ima i ova. Sve je počelo mojom zasićenošću standardnim igrama od kojih mi je već iskreno bila muka (ne samo od sjedenja pred ekranom), pa sam jednostavno žudio za nečim novim, za nečim što bi me moglo zadržati za ekranom dulje od nekih tjedan dana, koliko traje prosječna avantura ili arkada. Kupih tako 3. broj PSX-a još u svibnju u nadi da ću naći ono što tražim i da ću zadovoljiti svoju igračku glad za nečim što još nisam iskusio. Prelistavši taj izvrstan časopis, zapela mi je za oko ova izvrsna igra pod nazivom "Legend of Legaia" (tada još nisam znao da je to vjerojatno bila sudbina), za koju sam mislio da bi mogla biti upravo to što tražim. Ohrabren riječima mudrosti Hrvoja Hercega i izvrsnim slikama iz igre, odluka o njenoj kupnji bilo je jedino muguće rješenje.
Sagledavši svoj skromni kućni budžet, sa suzom u oku sam odlučio stisnuti zube i ići do kraja. Kad sam došao kući i stavio svoju upravo kupljenu igru u konzolu, dogodilo se čudo. Suza u mom oku je ishlapila i pretvorila se u iskru oduševljenja kad sam ugledao uvodnu animaciju i shvatio samu priču igre koja mi prije u igrama nije bila previše važna. Osjećaj koji mi je ta igra pružila nije zamro ni dandanas kada sam odigrao već dosta RPG-a, ali ono što mi je najdraže u ovom žanru igara je to što kad jednom odigrate neki RPG, osjećate se kao da ste pročitali neki dobar roman, a o dugotrajnosti same igre da i ne govorim. Na kraju ovog mog pisma želio bih se zahvaliti svim ljudima koji rade na ovom časopisu koji mi je stvarno mnogo pomogao svojim savjetima o pojedinim igrama. Ovih sam dana također kupio i famozni FF8 za čiji sam serijal igara prije mislio da je totalno bezveze, ali sada uživam u svakom trenutku provedenom uz tu izvrsnu igru. Nastavite samo tako, jer to što radite radite stvarno odlično i s velikom dozom stručnosti. Nadam se da ću uskoro ponovno u Vašem časopisu naići na neku igru zbog koje će mi se u oku pojaviti ponovno ona ista iskra oduševljenja, a do tada primite pregršt pozdrava od vašeg vjernog čitatelja

Marka Maravića iz Velike Gorice

Hvala na pohvalama, nastavit ćemo raditi i dalje kao i do sada. Vjerujem da te recenzija Suikodena 2 u ovom broju PSX-a neće ostaviti ravnodušnim jer je igra uistinu odlična. Slažemo se s tvojom teorijom o osjećaju "pročitanog romana", samo bih dodao da u tome i jest bit RPG-a i bilo koje avanture koja kroz svoju priču provlači nekoliko vrlo karakternih likova, te da je takve igre najljepše igrati noću (najbolji fokus!). Jedan skromni savjet: nemoj zaboraviti na ostale žanrove igara jer se u njima krije veliki broj hitova koje bi bilo "grijeh" propustiti. Dovoljno je da se prilagodiš trenutačnom raspoloženju...

Joziću na detaljnom opisu Quake 2 koji sam, čim sam pročitao PSX, i kupio. Idući dan su se prijatelji okupili kod mene pa smo učetvero zaigrali Quake koji je odličan u multiplayer igri. Imam jedan prijedlog za poboljšanje vašeg časopisa. Ne ubacujte postere, nego ako možete povećajte helpline i hardver. To bi bilo to, pozdrav svima, a pogotovo Berislavu.

Aleksandar Despot iz Zagreba.

PSX TI DAJE MOĆ

Prije nekoliko stotina godina susreo sam velikog Leonarda i upitao ga što on to crta, a on mi odgovori: "Ovo što sada crtam bit će božanska pergamena pod nazivom PSX. Otkrit će je tek za nekoliko stotina godina." Ja sam se na to blago nasmiješio, a tad´ će veliki Leonardo: "Samo se ti smij, maleni nevjerniče. Tada će svi govoriti:" PSX ti daje moć."
Vidite da je bio u pravu.
P.S. Molim Vas da i dalje ostanete tako dobri. HVALA!

Antonio Chudy iz Zagreba

Hvala i tebi na duhovitoj poruci koja nas je lijepo nasmijala i natjerala me da si kupim Red Bull jer sinoć nisam oka sklopio. Pozdrav i čitaj nas i dalje...

P.S. Imam jednu malu želju, a to je da igram Quake 2 protiv kralja - Bere.

Tvoje se želje ispunjavaju već od ovog broja! Helpline je vrlo opširan, osim nastavka rješenja Final Fantasyja 8 i Soul Reavera, donosi i savjete za mnoge druge trenutačne hitove. Takav opširan Helpline očekuj i u idućim brojevima PSX-a. Što se tiče tvog poziva Berislavu (od milja Beri) na Quake obračun, poručujemo ti da se dobro pripremiš jer se on već cijeli mjesec opasno razigrava tražeći svaki tajni prolaz u igri kako bi ih u idućem broju PSX-a mogao sve opisati.

POTEZ RUKOM

Hi PSX,
Zovem se Dinko Hadović i po prvi put vam pišem. Želim vam reći da ste cool časopis, a ja sam vaš fan. Čim sam vas ugledao na kiosku pomislio sam:"ah, evo časopisa za mene". U Bihaću nema boljeg časopisa za PSX, a kad bi i bilo, vi biste bili bolji. Mnogo ste mi pomogli u odabiru igrica i smirili živce dajući različite šifre i cheatove. Čitam vas od 5. broja, a želim imati i stare brojeve, međutim, ne mogu uplatiti na vaš žiro račun pa vas želim nešto pitati: Mogu li vam poslati kupon i novac na vašu adresu a vi meni časopise. Molim vas, odgovorite na pitanje. Puno pozdrava iz Bihaća, od Dinka koji vam želi mnogo sreće.

Dinko Hadžović iz Bihaća

Pozdrav i tebi Dinko. Dobili smo mnogo pisama u kojima nas pitaju: "Kako se preplatiti, kako kupiti stare brojeve u BiH?" Dovoljno je ispunjeni kupon (za preplatu ili za narudžbu starih brojeva) te broj vaše kreditne kartice (Visa, American Express, Diners Club, Eurocard MasterCard) i osnovne podatke poslati pismom na našu adresu (cijena ista kao u Hrvatskoj). I to je sve...

MISTERIJA ZVANA "Đ"

Pozdravljam cijeli PSX Team!
Vidim, prešli ste na novu adresu. Tim povodom želim vam puno sreće i uspjeha, te da postanete još bolji i još čitaniji časopis. Naravno, u tome vam možemo pomoći i mi čitatelji. Pa krenimo redom. Bilo bi dobro da proširite Kontakt-zonu i rubriku Novosti. Također, pozdravljam otvaranje rubrika Prvi pogled (napišite o čemu se radi u igri) i Lifestyle. Čitajući recenzije više puta sam primijetio da se slovo "Đ" malazi usred rečenice (isto se događalo i u Hackeru). Pitam se, koji je razlog tome?

Petar iz Velike Gorice

Moram priznati da smo se u vrlo kratkom vremenu priviknuli na nove prostore koji su inače fenomenalni (da, upravo takvi). U takvom raspoloženju i radimo na budućim brojevima PSX-a... Hvala ti na savjetima, a primjećuješ da smo rubriku Novosti povećali već od ovog broja na dodatne dvije strane. Na njima ćemo vam prenositi najnovije vijesti o PlayStationu 2. A što se tiče famoznog Đ kojeg od milja zovemo "đubre" - razlog njegovog pojavljivanja je u biti greška u prijenosu podataka iz tekst procesora u program za grafičku pripremu. Umjesto njega bi trebalo pisati obična crtica -. Sat ti je jasno zašto je dobio tako "slatki" nadimak.

PITANJA MJESECA

Postoji li igra Midtown Madness za PlayStation i ako postoji koji je njen datum izlaska?

Ivan Belušić iz Umaga

Igra postoji ali u PC inačici. Iako je najavljena PlayStation verzija, čini nam se da su dečki iz Angel Studiosa odustali od te konverzije. Pitam se je li razlog tomu Microsoft koji je distribuirao PC igru?

Što je to Pocketstation?

FFS (Fan From Secret)

Pocketstation je modificirani memory card s malim LCD ekranom na kojemu je moguće programirati vrlo jednostavne igrice koje su uglavnom različiti dodatci pravim PlayStation igrama (npr. za Final Fantasy je napravljena igrica vrlo slična tamaghociju gdje uzgajate malog chocoboa). Nažalost, mogu se kupiti samo u Japanu i Americi.

Koja je dosad najbolja sportska simulacija (igra)?

45ive for contact zone

Po mišljenju mnogih, to je Konamijeva simulacija nogometa ISS PRO´98. Igrali smo i njen novi nastavak ISS PRO Evolution, ali japansku verziju, iz koje se može vidjeti da nas čeka još jedan biser u nogometnim simulacijama.

Hoće li izaći novi crvići Worms: Armageddon na PlayStationu?

Matić Ante iz Drniša

Igra je već izašla, a naša recenzentica Tanja već je igra kako bi je opisala u idućem broju.

Može li se Broken Sword2 može igrati bez miša?

Matko Pejić iz Zagreba

Može, kao što se može i jedinica Broken Sworda.

NOVOSTI

GLASINE

Uporabite Playstation kontroler na PC-u Igrate Playstation igre pomoću Bleem!-a i živcira vas lupanje po tipkama? Onda je Smart joypad pravi uređaj za vas! Jednostavnim uključivanjem u USB port (nije potrebno restartati računalo), dobivate port na koji možete priključiti bilo koji PS dodatak (kontroler, svjetlosni pištolj, volan) i iskoristiti ga za igranje igara preko svog omiljenog emulatora. Pametni su Azijci, nema što.

Final Fantasy Movie još bliže Nedavno je u New Yorku u okviru izložbe djela Yoshitaka Amanoa, jednog od najpoznatijih dizajnera Final Fantasy igara, održana dvominutna projekcija dijela Final Fantasy filma. Oni koji su bili ondje kažu da je riječ o svojevrsnoj space operi renderirane grafike bolje od ičeg dosad viđenog. Veza s igrama se iz ovako kratkog isječka nije mogla primijetiti, ali svi su ostali pod dojmom kvalitete viđenog. Očekuje se da će uskoro biti poznat i datum prvog prikazivanja filma.

Driver 3? Prema nekim glasinama, treći nastavak Drivera pojavit će se na Playstationu 2 ubrzo nakon njegove pojave u Americi. A gdje je dvojka? Ona će izaći za "stari" Playstation, i to već dogodine, u proljeće. Vjerovali tim vjestima ili ne, moramo priznati da je Driver bio previše popularan da bi ga se pustilo da prođe bez nastavaka.

Resident Evil s light gunom

RE serijal dobit će dodatak koji se načinom igre neće poklapati s dosad viđenima. Naime, u "Resident Evilu: Gun Survivor" igrač će imati pogled iz prvog lica, a zombije će tamaniti pomoću svjetlosnog pištolja - naravno, Namcovog guncona. Ipak, da se igra ne bi svela na jednostavnu pucačinu u stilu Time Crisisa, moći ćemo se kretati pomoću tipki na pištolju, a ne ići po predefiniranoj putanji. Iako će to kretanje biti nešto ograničenije nego ono na kakvo smo navikli u prijašnjim nastavcima RE serijala, način prolaženja kroz igru bi trebao biti isti - pronalaženje ključeva i rješavanje zagonetki bit će sastavni dio i ove zombiavanture. Zombije ćete ovaj put moći gađati u bilo koji dio tijela, a svaki će pogodak imati vidljivi efekt (otpadanje nogu ili ruku, rasprskavanje glave...). Najvažnija stvar za fanatike ipak nije promijenjena - sekvenca otvaranja vrata pri promjeni soba pojavljuje se i u ovoj igri.

Paraziti ponovno napadaju Evu

Squareov RPG u FF stilu, ali tematski posve drugačiji, Parasite Eve, uskoro će dobiti nastavak. Ovaj put igra će nositi više avanturističnih i horor elemenata, a radnja će se odvijati tri godine nakon radnje prvog dijela. Ako ste voljeli Parasite Eve, i nastavak će vas oduševiti dorađenom grafikom i vrlo sličnim načinom igre, a ako ste igru propustili, još nije kasno da je odigrate prije nego se pojavi nastavak.

Battle Tanks 2 stiže na PS

Nedavno objavljena igra za N64 Battle Tanks 2: Global Assault uskoro bi se trebala pojaviti i na Playstationu, i to s boljom glazbom i grafikom, najavio je CEO 3DO-a Trip Hawkins. CD format Playstation igara dopušta da igra rabi mnogo veću količinu informacija nego Nintendovi cartridgei pa će BT2 imati i više misija i multiplayer nivoa, nove vrste tenkova i oružja. Istina, N64 je igru dobio prvi, ali za veću kvalitetu vrijedi čekati.

Spectral Blade

Još jedan japanski RPG je u pripremi. Riječ je o nastavku Spectral serijala koji sadrži igre Spectral Tower 1 i 2, te Spectral Force 1 i 2, sve potekle iz programerske firme Idea Factory. Kao i u svakoj sličnoj igri, i ovdje ćete istraživati egzotične i nepoznate prostore te tijekom putovanja dobivati nova oružja i vještine. Unatoč tome što igra izlazi uskoro - nekoliko dana prije Božića - to je zasad sve što smo uspjeli saznati.

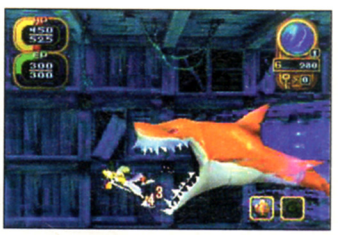
stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

▸ Kasniš, propadaš Fox Interactive je objavio da Alien Resurrection neće biti gotov koncem 1999., nego tek u travnju 2000., te da, zasad, nema planova o prebacivanju Alien Vs Predatora na PS. Razlozi kašnjenja nisu poznati.
Darkstone, popularni PC RPG u stilu Diabla, također je odgođen do proljeća, i to za ožujak. Proizvođač, Delphine Software, nije iznio razloge odgode.
Interplay nije najavio kašnjenje, nego je potpuno otkazao Playstation izdanje igre Klingon Academy, baš kao što je prije nekoliko mjeseci otkazao prebacivanje Starfleet Academy na konzole izjavivši da je 2 MB RAM-a premalo za ono što igra zahtjeva. Možda ih PS2 zadovolji.
▸ Mag 3 postaje Killer Loop
Možda se sjećate naše nedavne najave futurističke vožnje Mag 3. Ako ne, nije važno - ionako se više ne zove tako. Crave Entertainment se potrudio dobiti licencu za reklame u igri, a s njom i novo ime - Killer Loop. To je još jedan slučaj povezivanja videoigara s drugim industrijama, kao što se već dogodilo sa sportom, glazbom i filmovima. Samo još čekam da dizajneri ponude odjeću za vožnju u futurističnim lebdjelicama.
▸ Sony čestitao SEGA-i na Dremacastu
Na sveopće iznenađenje, Sony je preko svojeg glasnogovornika čestitao SEGA-i na iznimnom uspjehu

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

Activision objavljuje Alundra 2

Activision je objavio da je dobio prava na objavljivanje drugog nastavka tog dobro prihvaćenog japanskog RPG-a u Americi. Izlazak Alundre 2 na japansko tržište najavljen je za studeni, dok će se u Americi prodavati u proljeće 2000. Alundra 2 prelazi iz 2D svijeta u 3D, donosi čak 10 mini igara uklopljenih u igru te, prirodno, još više onoga što je proslavilo prvi dio - zanimljivih mozgalica i problema. Dakako, igru reklamiraju kao dorađeni nastavak koji će privući one koji su igrali prvi dio, kao i one koji nisu. Bilo kako bilo, mi ćemo morati sačekati da se pojavi s ove strane bare da bismo provjerili.



Priče za laku noć

Zamislite avanturu u stilu Discworlda smještenu u zemlju crtanih filmova. Nešto slično bit će "Toonstain: Dare to scare", prva igra nepoznate kuće Vatical koja bi se vrlo skoro trebala zavrtjeti na našim konzolama. Dobro, možda ipak ne na našim jer je ponajprije namijenjena publici mlađoj od 7 godina. Doduše, mnogi od nas još uvijek u sebi kriju dijete željno dogodovština Zekoslava Mrkve, a baš to će ova igra i donijeti - odigravat će se u Tiny Toon okolišu, sa svim poznatim likovima iz popularnih Warner Bros. crtića. Mada je najavljena tema prilično ozbiljna jer priča naginje hororu, kontrole i izgled prilagođeni su najmlađima - vjerojatno ljubiteljima filma Noć vještica.

Vampire Hunter D

Kakvo li je to ime? No, čini se da nije sve u imenu, prvo je bila riječ o knjizi, pa o animiranoj seriji, a na kraju i o filmu koji će se uskoro početi prikazivati u Americi. Nedostaje još jedino videoigra, a i ona je u pripremi. Priča će se držati samo jednog dijela knjige, i to onog koji govori o oslobađanju kćerke lokalnog plemića iz ruku zlog vampira. Da će se stvari zapetljati kad se utvrdi da ona ne želi biti oslobođena, druga je stvar, bitno je da će sve to događati u RPG atmosferi s vampirima, čarolijama, magičnim predmetima i sličnim sitnicama koje obilježavaju japanske igre tog stila.

GLASINE

Ken Kuturagi idući predsjednik Sonyja Sadašnji predsjednik Sony Computer Entertainmenta (SCE) Ken Kuturagi najvjerojatniji je kandidat za predsjednika cijele Sony korporacije. Da se sprema zamjena sadašnjem predsjedniku Nobuyuki Idei, zna se već neko vrijeme, a Kuturagi je svojom sposobnoću, po mnogim procjenama, jedan od najpogodnijih ljudi za to mjesto. Njegovo upravljanje SCE-om toliko je uspješno da ovaj ogranak, zahvaljujući u najvećoj mjeri Playstationu, sada donosi oko 40 % profita kompanije. U slučaju da projekt PS2 donese jednak uspjeh, Kuturagiu se zacijelo smiješi zlatna stolica na vrhu Sonyjeve piramide.

Square odgodio Millenium Specijalna priredba Square Millenum odgođena je: neće se, kao što je bilo najavljeno, održati 23. studenog 1999., nego 29. siječnja 2000. Squaresoft to objašnjava željom da poboljša kvalitetu softvera koji će biti prikazan tom prigodom, što u preostalom vremenskom razdoblju ne bi bilo moguće. Ako niste znali, riječ je o priredbi na kojoj će Square prikazati materijale iz brojnih projekata koji su u pripremi za PS i PS2, a za koju će se karte moći nabaviti samo putem nagradne igre na Squareovom web siteu. Osim već najavljivanih naslova, na Milleniumu bi se trebali pojaviti i dosad neotkriveni projekti, a po nekim naznakama, među njima bi trebali biti i prvi pogledi na Final Fantasy IX.

Medievil 2 u proljeće Osim kratke vijesti iz naslova, ništa drugo nije poznato o nastavku vrlo popularne Sonyjeve arkade.
Zasad još nema ni riječi o izlasku američke verzije - proljeće 2000. najavljeno je kao razdoblje pojavljivanja igre u Japanu.

Baldur's Gate dolazi na Playstation Dosta je bilo vladavine japanskih RPG-ova! Iz Interplaya je potvrđeno da je

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

prodaje Dreamcasta u prvih nekoliko tjedana (prodaja DC-a potukla je početne brojke PSX i N64, ali ne treba zanemariti činjenicu da je DC oko 1000 kn jeftiniji nego što su spomenute dvije konzole bile na početku prodaje). Ray Macguire (predstavnik Sony UK) rekao je da je takva prodaja dobar znak za industriju igara, što znači da se i PS2 može nadati velikom odazivu kupaca. Ovim je potezom Sony pokazao da podržava fer borbu za tržište, što se za neke druge kompanije ne bi moglo reći.

▸ **Najbolja dječja igra za Playstation**
Neprofitna organizacija "Parent's Choice" koja pomaže roditeljima u odabiru igračaka i različitih igara za njihovu djecu proglasila je Playstation igru "Rugrats: Search for reptar" najboljom igrom 1999. za djecu između 4 i 10 godina. Mame i tate, znate što vam je činiti.

▸ **Multimilijunska Lara** Kako se približava datum izlaska četvrte Larine avanture, Eidosova reklamna kampanja u koju je uloženo mnogo novca, vremena i živaca dolazi do usijanja. Uz novinske reklame, postere, TV, radio i Internet reklame, Eidos nudi i veliki broj predmeta s likom poznate prsate dame - igraće karte s likom Lare, slatkiši u obliku Lare (slatko, zar ne), odjeću, figurice i prvi broj Tomb Raider stripa u izdanju izdavačke kuće Top Cow. Eidos još pregovara s Doc Martinsom i Black Fly o tome koji će njihovi proizvodi ponijeti Larin znak. Osim toga, u pripremi su i 20-metarski posteri Lare poput onih u prošloj reklamnoj kampanji koji će biti postavljeni u New Yorku, Los Angelesu, Chicagu, Dallasu, Seattleu i San Franciscu. Ovakva marketinška kampanja, jednaka kampanjama za hollywoodske filmove, među najvećima je ikad pripremljenim za neku videoigru, stoga Eidos s pravom očekuje od Larinog četvrtog nastavka veću zaradu negoli su mu je donijela prva tri. Pitanje je samo hoće li igra biti dovoljno dobra da tu zaradu i opravda.

GLASINE

rad na konverziji jedne od najboljih RPG igara počeo te da verziju za Playstation možemo očekivati već tijekom prve četvrtine 2000. g, a možda i prije. Konverziju igre koju je u originalu kreirao BioWare izvršit će RuneCraft Ltd, ali zasad nema vijesti na koliko će CD-a doći te hoće li i dodatak "Tales Of The Sword Coast" biti uključen u Playstation izdanje. Popularnost koju je ova igra imala (i još uvijek ima) na PC-u najbolje su jamstvo da će dobro proći i na našim konzolama.

Čini se da ništa ne može pomoći GT Interactiveu da ostane neovisan. Glasine o prodaji koje je ugasila izvrsna prodaja Drivera ponovno su krenule, a novi bi vlasnik mogao biti poznat već za desetak dana. Kao mogući kupci spominju se Hasbro Interactive i Infogrames - dvije kompanije koje su u posljednje vrijeme progutale nekoliko manjih proizvođača igara (posljednji je bio Accolade, koji je Infogrames kupio u travnju). Zahvaljujući svom poznatom imenu, GT je prava poslastica za kupnju, osobito s najavljenim Unreal Tournamentom i nedavno objavljenim slikama iz Duke Nukem: Forevera. Vidjet ćemo koliko će se najavljeni naslovi promijeniti dospiju li u ruke drugog vlasnika.

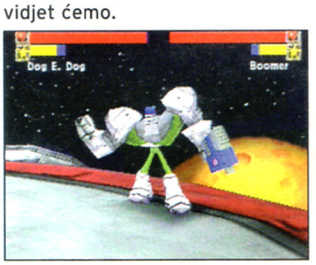
Prvo pojavljivanje agenta 007 na Playstationu bit će, čini se, ograničeno samo na neke prodavaonice videoigara. Naime, Electronic Arts je sklopio ugovore s prodavaonicama koje smiju prodavati njihovu najnoviju igru u predprodaji (Electronics Boutique, Software Etc., Babbages) koja će potrajati desetak dana. Svi koji kupe ugru u tom vremenskom razdoblju dobit će različite darove, među kojima je i videokaseta s istoimenim filmom. Šteta što ova ponuda

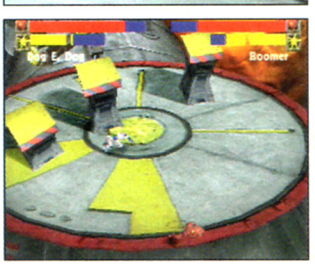
Expandable

Taj je naslov najavljivan kao ekskluzivna Dreamcast igra, a poslije se pročulo da će se pojaviti i na Playstationu i da neće izgledati mnogo lošije nego na Dreamcastu.
To je uobičajena priča o vojniku koji se sam suočava s cijelim alienskim svijetom, a eksplozija, jurnjave i metaka bit će na sve strane. Ukratko, Quake gledan iz ptičje perspektive. Opcija igranja udvoje na jednom ekranu će zasigurno biti dobro prihvaćena, deathmach mode još bolje - u njem će, možda, moći sudjelovati i četiri igrača odjednom.

Boombots - Destrega s robotima?

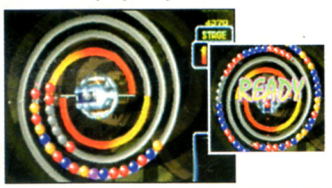
Sjećate li se "glinenih" animacija iz Skull Mokeysa? Bila je to inovacija u grafičkom pristupu kakva se rijetko viđa pa, iako nije za sobom povukla sljedbenike, igra je ostala zapamćena po kreativnosti autora. Isti tim, tj. kompanija Neverhood, sprema se sada zaći u novi žanr u koji će također unijeti svoj specifičan pogled na svijet. Boombots je zapravo samo još jedna tabačina, ali znajući tko je radi, mogla bi donijeti i nešto novo u taj već zasićeni žanr. Umjesto ljudi, ovdje se bore roboti, što znači da likovi nisu ograničeni na blisku borbu udarcima, nego se međusobno gađaju i na daljinu različitim projektilima. Arene bi trebale biti dovoljno velike da omoguće skrivanje i izmicanje pa sve pomalo sliči na nedavno opisanu Destregu koja, unatoč dobroj ocjeni, nije privukla mnogo igrača. Hoće li i Boombots stići ista sudbina, vidjet ćemo.





Time Loop

Šarene loptice? Logičko-arkadna igra? Bust-A-Move! Ne, nije, nego Time Loop. Riječ je o igri koja na prvi pogled podsjeća na legendarni PSX-Tetris, kako su neki prozvali Bust-A-Move, ali se razlikuje po tome što ovdje morate pogoditi loptice prije nego dođu do centra. Svejedno, zvuči dobro i moglo bi privući prilično pozornost japanskih igrača. Za ovo podneblje ne jamčim znajući kakvo je inače zanimanje za ovakve "dječje" igrice.



Slovo po slovo

Nakon Monopolyja i Risika, i Scrabble stiže na Playstation. Kao i za prijašnje igre na ploči, i za konverziju ove pobrinut će se Hasbro, nadam se, jednako kvalitetno. Prve najave govore da će biti moguće igranje više igrača odjednom, da će postojati različiti nivoi težine te riječnik kojim se možete služiti tijekom igre (naravno, engleski; ako igrate na engleskom, bit će vam prijeko potreban da provjerite kako se točno piše neka riječ - da je bar hrvatski, pa da mi prijatelji ne mogu više prodavati fore kao što su npr. "kujači"). Uglavnom, zabava za cijelu obitelj, a glavni razlog veselja je, naravno, taj što igrajući Scrabble na ovaj način ne postoji opasnost da pogubite slova.

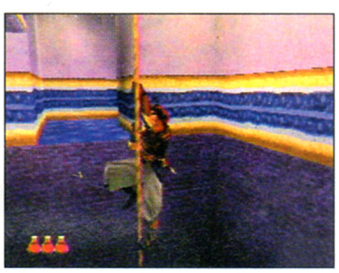
stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

▸ Učite bolje uz Playstation
Lightspan Achieve Now izniman je softverski sustav koji omogućuje učenicima da poboljšaju svoje školske rezultate uporabom PC-a ili Playstationa. Sustav koji je u uporabi u više od 2000 američkih škola je vrlo jednostavan, predavači pripreme zadatke koje učenici onda nose kućama i rade na njima. Specifičan stil ovog paketa omogućuje nastavnicima da prilagode program napredovanja svakom učeniku pojedinačno, a učenicima da ga obrade u udobnosti doma na način i u vrijeme koje njima odgovara. Uporabom Lightspan sustava prosječni uspjeh učenika poboljšao se za 18%, što je veliki napredak.
Tko zna kad će naše škole biti na dovoljno visokom stupnju opremljenosti da rabe ovaj sustav. Do tada, drago mi je što znam da uopće postoji.

▸ Bleem! obnovljen
Verzija 1.5 kontroverznog Playstation emulatora objavljena prije nekoliko dana unosi mnoge ispravke i novosti u ovaj zanimljivi komad softvera. Podrška za memory card je dorađena te bi sada trebala raditi na 40 novih igara (WWF Attitude, Dino Crisis, Final Doom, G-Police i Final Fantasy 8 i mnoge druge naći će se na popisu dosad podržanih naslova, zasad ih je više od 250), cijeli je program malo ubrzan, a ispravljene su i neke greške pri reprodukciji glazbe i zvučnih efekata.
Poboljšanje koje će razveseliti sve Bleem!-usere je svakako 'Texel Alignment Option' koji uklanja crte u 3D igrama, što bi trebalo značiti da će Tekken konačno biti igriv. Nije za odbaciti ni podrška za NegCon i JogCon kontrolere te automatska konfiguracija ostalih Playstation kontrolera.
Ako ste vlasnik originalne verzije emulatora, dodatak možete skinuti na www.bleem.com - i to besplatno.

Princ of Persia u novoj dimenziji

Ah, davno su prošli ti dani kad je dvodimenzionalna arkadna igra "Princ of Persia" bila slavljena kao savršenstvo animacije ljudskog pokreta i kao takva obarala rekorde u brzini penjanja na vrhove top ljestvica. Sada nam Mindscape sprema povratak princa na Playstation i to u 3D -u.
U stilu Lare, a u ulozi princa, skakat ćete hodnicima perzijskih palača u potrazi za svojom princezom koju je zarobio zli Assan (ne, nije Hasan). Budući da su vlasnici Playstationa "orijentirani na drugačiji tip zabave od vlasnika PC-a", kako kaže producent igre Andre Pedersen (ha, ha, ha), igra će biti prepuna akcije, dok će se tu i tamo moći primijetiti i pokoji avanturistični element. Da ne bi sve skupa bilo samo jednostavno skakanje i tabačina bez inovacija, angažiran je Jordan Mechner, kreator originalnog Prince of Persia od prije gotovo desetak godina. Može li još uvijek napraviti igru koja će nas privući za monitore kao što je mogao onda, što najbolje znaju stariji igrači, vidjet ćemo u prvom kvartalu iduće godine.



Too Much

Što kažete na igru na četiri CD-a koja kombinira RPG, avanturu i akciju, smještenu u budućnost u kojoj ljudi mogu svoje dijelove tijela nadomještati i unaprjeđivati, gdje je glavni lik policajac koji traži ubojicu svog prijatelja.
Zanimljivo? A kad vam kažem da je razvija Silicon Knights (radili su Blood Omen Đ Legacy of Kaine), da će sadržavati hrpu animacija uklopljenih u igru kao u FF8, da će biti potpuno nelinearna i ispreplitati šuljanje i skrivanje iz MGS-a, RPG elemente FF8 i akciju Tomb Raidera? To je previše? To sam i ja rekao - u naslovu. Ali ne zove se tako, nego "Too Human" i stiže tek dogodine.

Cyber Tiger

Biste li pomislili da se iza ovog naziva krije golf? Nisam ni ja. Ipak, to je ime pod kojim EA Sports sprema nastavak osrednje prihvaćenog Tiger Woods golfa u malo drugačijem ruhu. Ova će igra biti nešto između standardne simulacije golfa i njegove arkadne verzije koju je prošle godine proslavio Hot Shots Golf.
Što se tiče simulacije, tu je slavni Tiger koji će posebno za ovu igru odglumiti nekoliko pokreta ne bi li što vjernije, motion capture tehnikom, bili ponovljeni na vašem ekranu. Bit će tu i druga slavna golf imena, ali i izmišljenih igrača, staza i načina igranja. Tako ćete na livadi moći pokupiti različite bonus predmete, a postojat će i "one-button" mode za potpune početnike u kojem ćete kompletnu igru moći kontrolirati samo jednom tipkom. Možda se ova inkarnacija golfa više svidi igračima, ali čisto sumnjam da će, uz poplavu hitova koja bi nas trebala zasuti sljedećih mjeseci, trošiti novac na mirolјubivu igru gdje po glavi dobiva samo gumena loptica.

GLASINE

ne zahvaća i Hrvatsku - u nas će vjerojatno i Bond doći sa zakašnjenjem kao i sve ostalo...

THQ je nedavno objavio da je otkupio prava za proizvodnju serijala igara po kultnom filmu "Evil Dead." Prva bi se igra trebala pojaviti iduće jeseni na Playstationu, dok će nastavci zasjati na PS2. Bit će to 3D avantura u stilu Resident Evila u kojoj glavni heroj (glas će mu posuditi iz filma popularni Bruce Campbell) vitlajući puškom i motornom pilom kolje sve što mu se nađe na putu - možete si misliti kakve će kritike i cenzure pokupiti.
Najavljeno je da u igri neće biti učitavanja zahvaljujući posebno naprednoj tehnici kompresiranja podataka. Datum izlaska je prilično daleko. Dotad - tko živ, tko zao, tko mrtav.

GT 2 nakon Božića? Iako u ovom broju možete počitati najavu burno očekivanog GT2, najavljeni datum izlaska je 7. prosinac, najnovije glasine demantiraju da će igra biti tako brzo gotova. Zbog završetka kodiranja i kontrole kvalitete, nastavak Gran Turisma mogao bi izaći tek nakon Božića i tako mnogima zadati glavobolje pri kupnji božićnih darova.

Namco i Ziff-Davis organiziraju dosad najveće Tekken Tag Topurnament natjecanje. U Namco Wonder Parku (Milpitas, California) borbe će trajati dva dana nakon čega će biti proglašenje svjetskog prvaka u toj igri. Kako se PS2 stroj još nije u nas pojavio, naši će igrači morati pričekati na nj, dobro se uvježbati u igranju i možda tek dogodine sudjelovati na tom natjecanju, koje će se održati negdje koncem 2000.

Razvoj punom parom

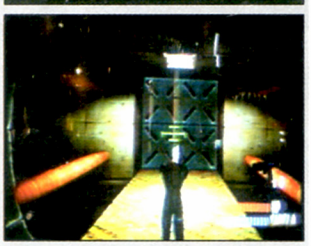
Evo nas ponovno u rubrici PS2 INFO koju smo otvorili u prošlom broju želeći da postane našom stalnom rubrikom. U njoj ćete pronaći sve što uspijemo prikupiti o Sonyjevoj novoj konzoli i igrama za nju. Kako su mnoge igre tek u povojima, vjerojatno će se, kako bude rad na njima napredovao, pojavljivati na ovim stranicama i i više puta, s novim vjestima i slikama - tako u ovom broju možete vidjeti uznapredovale slike Tekken Tag Tournamenta, Kessena i Munch's Odysee.
Iako će se PS2 u Europi pojaviti tek za kojih godinu dana, ne znači da o njemu ne trebate biti obaviješteni jer će, kad stigne, zasigurno promjeniti pojam virtualne zabave i uzdrmati cjelokupno tržište videoigara. PSX vam pruža priliku da tu veliku promjenu dočekate spremni, stoga ne propustite ove stranice!

Tekken i Ridge Racer zajedno u proljeće

Evo najnovijih slika Tekken Tag Tournamenta, malo kvalitetnijih nego što su bile one koje smo dosad objavili. Pa jasno, kad su to bile skenirane slike i slike skinute s konferecijskih videozapisa, a ovo su slike iz stvarne igre, skinute sa stroja na kojem se vrtjela. Programeri, doduše, još uvijek upozoravaju da završna dorada još nije počela i da će igra na kraju izgledati još bolje. Tek sada možemo dobro vidjeti kvalitetu, čistoću i oštrinu grafike Tekkena koji bi trebao izaći kad i nova konzola, tj. 4. ožujka 2000. g. U isto vrijeme u trgovine će biti puštena i PS2 verzija Ridge Racera za koju ime "Shin" još nije potvrđeno, a odnedavno se šuška i o "Ridge Racer V" kao mogućem nazivu. Možda malo preuranjeno, osobito kad se zna da tada izlazi i Gran Turismo 2000, Namco izjavljuje da očekuje da će u prvih nekoliko dana prodati oko milijun primjeraka i jedne i druge igre.

X-Fire

Prva igra koju je Electronic Arts najavio za PS2 je X-Fire (što bi se iz nekih razloga trebalo čitati "cross fire") i moram priznati da prve slike ne potiču u meni želju za igrom. Možda je prerano donositi zaključke, ali ono što vidim podsjeća me na Die Hard Trilogy s neznatnim poboljšanjima. Ipak, momci su vrlo ponosni na svog prvijenca pa će ga vjerojatno doraditi do datuma izlaska koji još nije objavljen.



Besmrtni Street Fighter

Čime će se Capcom predstaviti vlasnicima PS2? Street Fighterom! Kako i ne bi kad je ta njihova igra doživjela već nebrojene nastavake, a i dalje hara Japanom i Amerikom prodajući se u začuđujućim količinama. Radni naslov PS2 verzije zasad je EX3, a slike su uistinu impresivne. Zasad znamo da će igra omogućivati Tag Team borbu kao i PS2 izdanje Tekkena (po dva borca na svakoj strani, tako da možete pozvati partnera da vas zamjeni u borbi kad vaš lik bude slab s energijom) te da će se u njoj pojaviti svi već poznati likovi, uz dodatak novih. Kao i u svim najavama PS2 igara, i ovdje je uz slike bila napomena da je riječ o nepotpunoj verziji i da će završna izgledati mnogo bolje.

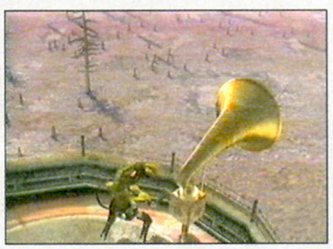
▸ Zajedničkim naporima Sonyja i Sharpa na pomolu je nova vrsta 1394 (tj. FireWire ili, kako ga Sony zove, iLink) priključka koja će svojim malim dimenzijama omogućiti još širu uporabu ovog bujajućeg standarda. Tanki optički kabel i priključak veličine priključka za slušalice na walkmanu dopušta protok podataka od 100 Mb po sekundi za dužinu kabela do 10m - to je manje od maksimuma od 400 Mb/sec koju ovaj standard dopušta, ali sasvim dovoljna da se centralna jedinica poveže s uređajima unutar sobe - opskrbljujući ih podacima visoke kvalitete (zvuk, slika....). Hoće li ovaj standard imati ulogu u priključivanju različitih uređaja za PS2, još nije poznato, no mogućnosti postoje.

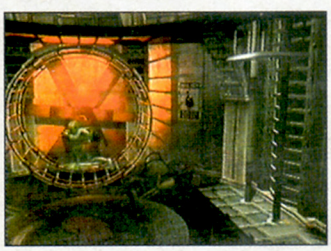
▸ Iako je najavljena cijena PS2 prilično visoka, predviđa se da će ona padati otprilike istom dinamikom kako je padala i cijena njegovog prethodnika. S početnih 39,800 yena (oko 375$), očekuje se da će se cijena spustiti na nekih 20,000 yena (oko 189$) do jeseni 2000., tj. do početka prodaje u Americi. Kako će Sony do tog vremena već zaraditi popriličnu svotu novca na softveru za novu konzolu, moći će si priuštiti smanjenje zarade na hardveru.

▸ Jedan od najobavještenijih japanskih Playstation magazina, Hyper Playstation EX, u prošlom je broju objavio nekoliko pojedinosti o PS2 koje je uspio dobiti tajnim kanalima. Prenosimo najzanimljivije:
• Iako će logo na PS2 konzolama

Munch's Odysee sve bliže

Na nastavak pustolovina simpatičnog Abea i njegovog prijatelja Muncha troši se iznimno mnogo vremena u njihovom domu, programerskoj kući Oddworld Inhabitants. Najnovije informacije potvrđuju naša očekivanja da će biti riječ o sasvim posebnoj igri kakve još nije bilo. Prelaskom iz 2D u 3D Oddworld će dobiti na realnosti, a programeri tvrde da će cijeli okoliš biti toliko realan koliko samo može biti. Umjetna inteligencija vodit će ne samo likove koje susrećete, nego i kompletnu ekologiju igre pa će biti moguće pratiti razvoj krajolika i cijelog svijeta u realnom vremenu. Sustav u kojem je svaka kretnja lika prilagođena okolišu u kojem je izvedena poznat je još od prvog dijela, a ovdje će biti i dodatno dorađen jer je jedna od briga tvoraca ove igre da njihovi likovi ne izgledaju "glupo", da se ne zabijaju u vrata i zidove, da ne pokušavaju pokupiti predmete koji nisu na tom mjestu i slično, stoga s posebnom preciznošću razvijaju sustav koji će omogućiti da lik nikad ne učini nešto što bi vas navelo da pomislite "ovo je samo igra". Uza sve to, i grafika napreduje, što možete vidjeti iz priloženih slika, a do kraja razvoja provodit će se dorada sitnih detalja ne bi li sve bilo što savršenije. Da bi igra omogućila sve što su programeri željeli, nužan će biti DVD medij čijih će 4.5 Gb biti gotovo potpuno iskorišteno. Na pitanje hoće li se igra prebacivati na druge platforme, zasad nema definitivnog odgovora, ali je rečeno da Dreamcast ipak ne zadovoljava hardverske zahtjeve tražene za ovu igru.
Kad samo pomislim da je to tek drugi nastavak u planiranoj seriji od pet nastavaka, zapitam se kako li će izgledati taj peti...





Prskaj, roni!

To bi bio prijevod imena vrlo neobične igre koju će za PS2 objaviti Sony, ali ne pri puštanju konzole u prodaju, nego tijekom ljeta 2000. Zašto tada? Zato što u "Splash Dive" igrač preuzima ulogu dupina s ciljem da se snađe u podvodnom okolišu i sprijatelji s ostalim dupinima. Detalji o tome kako će to "prijateljevanje" biti provedeno još su nepoznati, ali producent igre Kaoru Hagiwara tvrdi da će realnost biti tolika da u mnogim trenucima neće biti moguće razlikovati igru od fotografije. To će biti ostvareno punom uporabom snage PS2, ali i time što programeri sada vrijeme provode buljeći u dupine i učeći od najvećih svjetskih stručnjaka za te životinje. Cilj im je, kaže Kaoru, da netko tko doista pozna dupine, gledajući ovu igru, može reći: "Da, oni se uistinu tako ponašaju", pa će razina umjetne inteligencije biti prilično velika.
Pitanje je kako će na ovu igru reagirati ribari nezadovoljni činjenicom da im veseli dupini često trgaju mreže - možda za njih izađe posebna verzija s podrškom za svjetlosni pištolj?

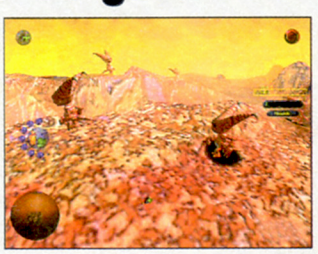
Kessen od prvog dana

Posljednje informacije potvrđuju da će Kessen, prva DVD igra za PS2, izaći kad i sama konzola u Japanu i da će biti jedan od naslova koji će popratiti puštanje konzole u prodaju u Americi. Ova strategija smještena u srednjovjekovno doba japanskih građanskih ratova pokazuje iznimnu detaljnost videoprikaza te veliki broj realno animiranih objekata na ekranu, što dosad nije bilo moguće ni na jednoj platformi.
Kontroliranje više od 300 ratnika koji zajedno jurišaju, bore se, bježe i umiru na golemim 3D prostorima pružit će vam pravi osjećaj upravljanja vojskom i natjerati vas da sve dosadašnje strategije bacite u koš za smeće. Iako se još ne zna točno koji će biti način kontrole jer će igrač preuzeti ulogu jednog ratnika, ali ih voditi stotine, i to će se uskoro saznati jer KOEI obećava da će vrlo kratki demo igre, "oslabljen" toliko da se može pokrenuti na Playstationu, biti uključen u njihovo sljedeće izdanje "Large Sea Navigation 4 – Porto Estado".

Iščekujući Kessen, zasad možemo samo uživati u priloženim slikama i željeti da sljedeća godina dođe što prije.

Nooks and Crannies - igrajmo se genetike

Iako je konverzija PC igre, naslov će vjerojatno privući dosta pozornosti jer je riječ o vrlo rijetko susretanom žanru. Naime, igrač će se naći u ulozi uzgajivača čudnih životinja koje će moći uzgajati i odgajati kako mu je volja. Svaka kopija ove igre sadržavat će posebne DNA lance svojstvene samo jednoj životinji koju dalje razvija igrač. Svoje razvijene životinje moći ćete preko Interneta razmjenjivati s drugim igračima, a isto će se tako moći razmjenjivati i DNA lanci vaših bića. Iako će svojim specifičnim konceptom zasigurno izgubiti veliki dio mlađe publike, Nooks and Crannies će sigurno privući igraće željne eksperimentiranja i malo "umnije" zabave.



biti jednak starom PS logou, za PS2 softver se priprema novi
• Unatoč 24-brzinskom CD pogonu u PS2, igre sa stare konzole će ipak rabiti samo dvanaestinu te brzine - pri njihovom igranju CD će se usporiti na 2x, kakav je i u originalnoj konzoli
• Brzina čitanja sa starih memorijskih kartica uporabljenih na novoj konzoli neće se promijeniti
• PS2 neće biti kompatibilan s link kabelom, iako se ne isključuje mogućnost povezivanja konzola preko novih portova
• Osim on/off prekidača, postojat će mogućnost isključivanja konzole dužim držanjem reset tipke
• Novi memory card neće se moći rabiti na starim igrama, te će se njegov kapacitet dijeliti na "bytove" (ne zna se znači li to 8 bitova ili Sony s "byte" označava neku drugu jedinicu mjere)
• Neće biti moguće raditi igre koje bi radile na oba sustava, ali s dodatnim osobinama na novoj konzoli, igre koje će rabiti stari procesor neće imati pristup novom hardveru u PS2

▸ **Nastavak nepopularnog** Spawn The Eternal - Spawn: In The Demons Hand trebao bi biti još jedna Namcova konverzija s arkadnog stroja. Iako se već neko vrijeme zna da će se ova igra vrtjeti na Dreamcastu, Tod McFarlane, kreator Spawna, nedavno je objavio da će igra biti prerađena i za Playstation 2 te da će, zbog inzistiranja na kvaliteti, u prodaju biti puštena tek 2001. godine. Dugoročni planovi, nema što.

nešto
Vam
nedostaje?

USKORO
novi časopis
za...

countdown vampires

Ne znam japanski, ali tu vjerojatno piše nešto u stilu: "Zarobljen sam u hotelu prepunom vampira. Pomoć!"

Ormar osvijetljen nebeskim svjetlom sigurno skriva nešto važno - ah, klišeji

Atmosfera je distinktivno gotička - a vremensko razdoblje bi trebala biti noć na prelazu 1999.-2000.

Ulaz u ovo podsjeća na kuću strave u luna-parku - i to bi trebalo biti zastrašujuće?

Nedostatak neprijatelja možda može služiti izgrađivanju atmosfere, ali trenutačno se osjećam usamljeno. Htio bih da dođe neka vampirica i poljubi me u vrat

Ne vjerujem da ovo predstavlja Kolumba koji ljubi zemlju San Salvadora, iako se igra odvija u Americi

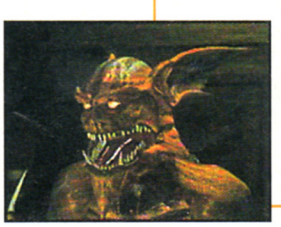
Sve je tu, veliki gun, neprijatelj iza leđa, ali nešto nedostaje. Možda glava?

Martini, dry, not shaken...

Hi, my name is...

Vrijeme je za toplu kupku. Šteta samo što sam šampon potrošio na gušenje vampirice u susjednoj sobi pa nemam čime oprati kosu

Pa čuj, mogao bih se i ja pridružiti ekipi i zabavi na plaži



Konačno i krupne slike neprijatelja. Sad mi je žao što sam ih našao

THEME PARK WORLD

Kakav je osjećaj voditi jedan zabavni park, saznat ćete u skoroj budućnosti kroz novi Bullfrogov uradak PIŠE Hrvoje Herceg

THEME PARK WORLD

proizvođač Bullfrog
izdavač Electronic Arts
datum izlaska Siječanj 2000.
žanr Simulacija zabavnog parka
broj igrača 1
platforma PlayStation, PC

Memory Card Dual Shock

Kad bismo ljude pitali vole li ići u zabavni park, većina bi ih odgovorila potvrdno. Uostalom, tko ne voli brze vlakiće, kuću strave i slične atrakcije koje možete pronaći u svakom pravom zabavnom parku? Izgradnja jednog takvog, kao i upravljanje njime, predstavlja temu nove Bullfrogove igre koja bi se trebala kod nas pojaviti u siječnju dvijetisućite godine.

TPW će vam ponuditi mogućnost da napravite zabavni park kakav ste oduvijek htjeli i smjestite ga u jedan od četiriju ponuđenih tematskih svjetova. Gradit ćete različite atrakcije, restorane, kioske i sve ostale građevine koje se u jednom parku mogu naći. Svaku važniju atrakciju, poput različitih rollercoastera, moći ćete sami dizajnirati do najsitnijih detalja određujući pritom stupnjeve kompleksnosti svakoj od njih. Da stvar bude bolja, svaku atrakcija koju imate u svom zabavnom parku moći ćete i iskušati - vožnjom iz prvog lica. To znači da ćete svaku ludu stazu koju ste namijenili svojim posjetiteljima moći osjetiti iz njihove perspektive.

Pogled iz prvog lica pokazat će vam kako se vaši posjetitelji osjećaju vozeći se rollercoasterom

Naravno, vođenje jednog takvog parka zahtijeva i dobro poznavanje financija - opet se sve vrti oko love. Morat ćete brinuti o plaćama zaposlenih, o troškovima održavanja, o nabavci hrane i pića te ostalih potrepština nužnih za normalno poslovanje

UPRAVLJANJE

Za potpuni doživljaj pri igranju strateških igara, potreban je miš. Ovdje to neće biti slučaj. Bullfrog, naime, obećaje vrlo jednostavno upravljanje svim potrebnim opcijama pomoću običnog joypada. Prisjetimo li se upravljanja iz Populousa, tada razloga za brigu nema. Nadajmo se samo da ovdje neće biti prisutno dugo snimanje/učitavanje koje nam je ondje doslovce kidalo živce.

SVJETOVI IZ MAŠTE

Kao što sam u samoj najavi spomenuo, svoje ćete parkove moći smjestiti u jedan od četiriju tematskih svjetova: Lost world, Fantasy world, Haloween world i Space world. Karakterizira ih poseban okoliš, građevine i, naravno, njihovi stanovnici (vaši radnici odjeveni u različite kostime). Ovdje je kratki pregled svakog od njih.

Fantasy world

Lost world će biti krcat temama iz prošlosti. Neke od njih su građevine drevnih kultura poput Asteka i Inka. Vulkani, divlje rijeke i ostale značajke surove, netaknute prirode njegova su glavna obilježja.

Halloween world

Halloween world - teme za ovaj svijet proizašle su iz mnogih horor filmova i priča. Vještice, vampiri, vukodlaci, zombiji samo su neki od stanovnika vašeg parka koji će plašiti posjetitelje na lokacijama poput starih dvoraca, ukletih kuća ili groblja.

Lost world

Space world - tema ovog svijeta je svemir, a takve su i atrakcije koje ćete u njem naći. Različite rakete, svemirski brodovi i futuristički labosi predstavljat će idealna mjesta za zabavu vaših posjetitelja. Tu će susresti astronaute, robote te različite oblike izvanzemaljskog života.

Space world

Fantasy world predstavlja svijet iz bajke. Vaši posjetitelji naći će se u svijetu gdje je sve mnogo puta veće nego u stvarnosti. Dočekat će ih divovski insekti i životinje, a moći će razgledati divovsko drveće i gljive.

ŠTO OČEKUJEMO

- **ZABAVU**
  svaki zabavni park treba nam pružiti mnogo dobre zabave, pa isto očekujemo i od ovoga u igri.
- **DUGOTRAJNOST**
  izgradnja, uređivanje i vođenje parka koje će biti zanimljivo i nakon mnogo sati igranja
- **POSJETITELJE**
  ljude koji će u vaš park dolaziti radi zabave te vam ukazivati na njegove dobre i loše strane
- **ATRAKCIJE**
  mnoštvo atrakcija koje će vaš park učiniti posjetiteljima posebnim
- **NOVAC**
  goleme količine novca koje ćemo trošiti za izgradnju parka po svom ukusu, te još veće količine novca koje će posjetitelji ostaviti u našem parku

parka. Određivat ćete cijenu ulaznica i cijene ostalih usluga iz svoje ponude. Sve što zaradite moći ćete poslije trošiti za poboljšanje parka i izgradnju novih, zanimljivijih atrakcija. Kako upravljanje takvim parkom nije jednostavno, u pomoć će vam priskočiti mnoštvo savjetnika čiji će vam savjeti pomoći pri donošenju odluka te ukazati na probleme koji vas muče i kako ih riješiti.

Uspješnost svakog parka ovisi prije svega o njegovim posjetiteljima, tako će biti i ovdje. Bez njih jednostavno nećete moći opstati. Zato će vam biti vrlo važno znati kako se oni osjećaju i kako su raspoloženi. Ako osjećaju mučninu nakon vožnje, to će vam vrlo brzo dati na znanje. Ako im je dosadno ili su im cijene previsoke, postupno će bojkotirati posjet vašem parku. Stoga ćete za uspješno vođenje parka morati udovoljavati njihovim željama jer - kupac je uvijek u pravu. :-)

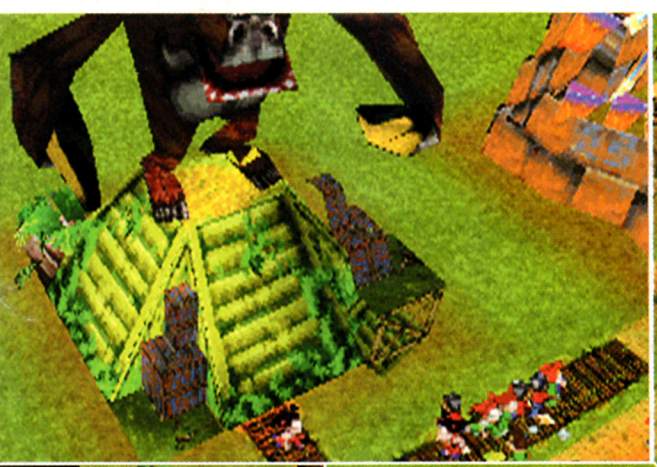
Za izgradnju idealnog zabavnog parka poslužit će vam nekoliko stotina atrakcija

Upravljanje joypadom bit će toliko dobro da vam miš za ovu igru neće biti potreban

Osim glavne radnje, koja obuhvaća izgradnju i vođenje zabavnog parka, moći ćete zaigrati i šesnaest mini igara. Koje su to, još ne znamo, ali nam je poznato da će biti integrirane u glavnu igru i da ćete, zaigravši ih, dobivati specijalne nagrade.

TPW će biti smješten u pravi 3d okoliš. Svi objekti će biti sagrađeni od mnoštva poligona koji će u visokoj rezoluciji izgledati odlično. Boljoj preglednosti pridonijet će i kamera koju ćete moći rotirati u svim smjerovima. Za potpunu kontrolu nad parkom od velike će vam koristi biti mogućnost šetnje parkom u prvome licu, kao i mogućnost vožnje u svim atrakcijama.

Žanr strategija na playstationu naprosto vapi za novim naslovima, stoga bi TPW mogao predstavljati jedno veliko osvježenje po tom pitanju. Vrlo zanimljiva ideja koju nam je ponudio, kao i njena realizacija, daju nam dovoljno razloga za optimizam dok čekamo njegov izlazak.



Kako već i vrapci na grani pjevaju o nastavku Gran Turisma, vrijeme je da i mi zapjevamo na tu temu PIŠE Hrvoje Herceg

GRAN TURISMO 2

MISSION: IMPOSSIBLE

proizvođač	POLYPHONY DIGITAL
izdavač	SONY
datum izlaska	POTKRAJ 1999.
žanr	SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača	1-2 (SPLIT SCREEN)
platforma	PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock

O Gran Turismu vjerojatno već sve znate; uostalom, tko još nije čuo za najbolju automobilsku simulaciju napravljenu za playstation. Iako se o njegovom nastavku već duže vrijeme pričalo, nitko nije bio posve siguran kad će se pojaviti i koje će nam novine ponuditi. Tajanstvena magla polako se počela raščišćavati i na vidjelo su izašle neke vrlo zanimljive informacije. Najvažnija je ona koja kaže da bi igra trebala izaći krajem godine ne dođe li do kakvih odgađanja. Kako je do tog datuma ostalo više od mjesec dana, nadam se da će vam ova najava uljepšati čekanje i učiniti ga zanimljivijim.

Gran Turismo se može pohvaliti najvećim brojem automobila koji je moguće voziti. Dok su ostale simulacije, u najboljim slučajevima, nudile nekoliko desetaka njih, GT nam ih je ponudio nekoliko stotina (ovisno o inačici). Novi bi nastavak trebao otići korak dalje: ukupan broj automobila bit će povećan na petsto. Uz već uobičajene japanske i američke, sada će tu biti i evropski, pa će odabir onog idealnog biti dodatno otežan. Ponuđeni će biti najnoviji modeli svake autokompanije, što znači da ćete moći voziti sve automobile koje u trenutku izlaska igre imaju u svojoj ponudi.

Automobili bi sada trebali biti bolje odsimulirani nego u prijašnjem nastavku. Svaki će imati drugačiji zvuk, dru-

Više od petsto automobila trebalo bi biti dovoljno da među njima pronađete onaj pravi

EUROPLJANI ULAZE U GT

Iako je Gran Turismo ponudio popriličan broj automobila, mnogi su mu zamjerali ponudu samo američkih i japankih modela, izuzev Aston Martina i TVR-a, koji su bili jedini predstavnici Evrope. To će u novom nastavku biti promijenjeno te će vam, uz japanske i američke automobile, staviti na raspolaganje i dvadesetak europskih. Alfa Romeo, Peugeot i BMW samo su neka od njih.

ZA ONE KOJI ŽELE ZNATI VIŠE

Prvi Gran Turismo je napravila Sonyjeva tvrtka Polyphony Digital. Zbog odlično obavljenog posla, koji je rezultirao s više od sedam milijuna prodanih primjeraka igre diljem svijeta, angažirani su i za izradu nastavka - Gran Turisma 2. Osim GT2, za iduću godinu nam pripremaju i naslov pod nazivom Gran Turismo 2000. Zbog sličnog naziva tih dvaju igara, mnogi su pomislili da je riječ o istoj igri koja predstavlja nastavak GT-a. Istina je malo drugačija. Iako te dvije igre povezuje isti proizvođač, izdavač i sama tema (simulacija vožnje automobila), one su vrlo različite. Različitost proizlazi iz činjenice da je svaka namijenjena igranju na drugoj konzoli. Gran Turismo 2 predstavlja pravi nastavak GT-a i namijenjen je igranju na našim sivim kutijicama. Na Gran Turismo 2000 morat ćemo se malo strpiti, točnije do izlaska male crne kutijice (Playstationa 2) za koju je i namijenjen.

gačije ponašanje u vožnji i drugačiju upravljivost. Svaku njegovu karakteristiku moći ćete mijenjati zahvaljujući dodatcima koje za nj kupite. Gume, ovjesi, raznolike prerade motora i pregršt drugih sitnica omogućit će vam da od svog automobila načinite pravu zvijer na kotačima.

Za nove će automobile biti napravljene i nove staze. Dvadesetak njih bit će dovoljno da zadovolji vaše brzinske prohtjeve. Novost predstavljaju posebno napravljene rally staze gdje je asfaltna podloga zamijenjena makadamom. O stazama će ovisiti i odabir automobila jer nećete, recimo, viperom voziti po zemljanoj podlozi (ili možda hoćete?).

Ako ste pomislili da ste konačno pobjegli od autoškole, varate se. U ovom vas nastavku čeka šezdeset vozačkih testova koje morate položiti. Srećom, priznat će vam se i oni koje ste položili u prvom dijelu. Dakle, ako

Svaki će automobil imati svoj fizički model, što jamči vjernu odsimuliranost

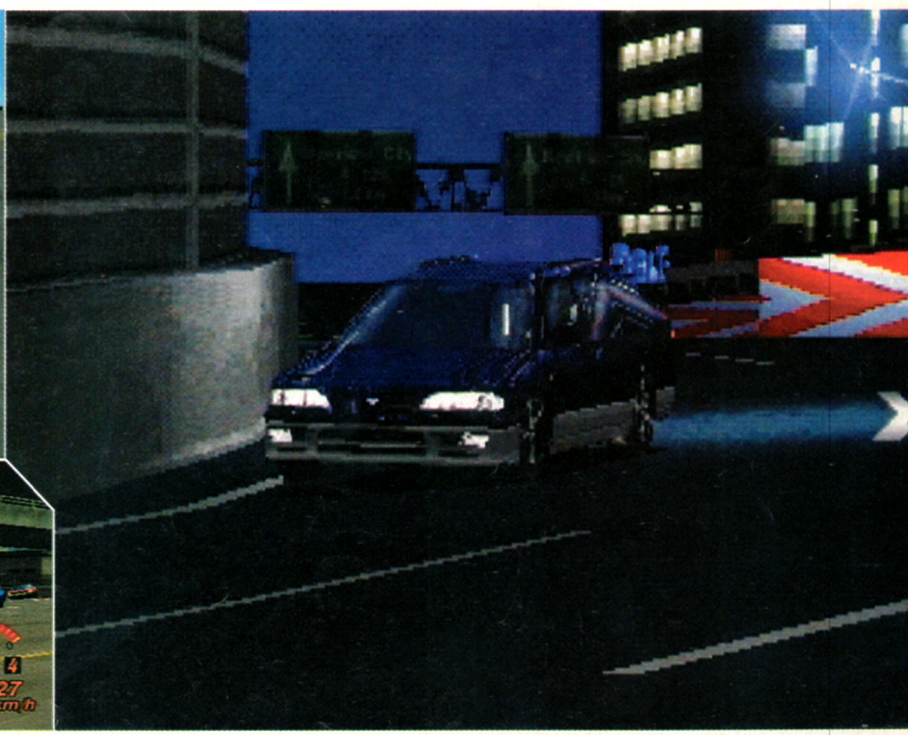
Asfaltirane piste moći ćete zamijeniti zemljom i blatom u rally utrkama

ste se ondje potrudili, posao će vam sada biti olakšan. Atmosferi u utrci pridonijet će i potpuno novi soundtrackovi za čiju je izradu angažirana skupina profesionalaca. Prisjetimo li se onih iz prvog nastavka, nemamo razloga ne vjerovati da će i u novom biti odlični. Dobro nam poznati replay iz prvog djela bit će dostupan i ovdje. Njegova bi kvaliteta trebala biti još bolja pa bi se razlika između prizora iz igre i prizora koje možemo vidjeti u televizijskim prijenosima trebala drastično smanjiti.

Prvi je nastavak bio pravo remek-djelo. Po svemu sudeći, i drugi će to postati. Možemo samo odbrojavati dane do njegova izlaska, koji će nam u silnom iščekivanju sigurno polako prolaziti.

ŠTO OČEKUJEMO

- **AUTOŠKOLU**
  mnoštvo testova koje moramo položiti da bismo se mogli natjecati u različitim utrkama
- **MNOGO AUTOMOBILA**
  više od petsto automobila od kojih bi svaki trebao pružiti jedinstven osjećaj vožnje
- **REALNOST**
  dobro odsimulirano ponašanje automobila, vrlo blisko onome u stvarnosti
- **ODLIČNE SOUNDTRACKOVE**
  dinamične glazbene kompozicije koje će poboljšati osjećaj za vrijeme igre
- **KVALITETAN REPLAY**
  pregledavanje odvoženih utrka čija će vizualna kvaliteta biti bolja od one u prvom nastavku



Vidjeli smo njihove vrhunske crtiće i još bolje filmove, došlo je vrijeme da vidimo i njihovu igru

PIŠE Danijel Milčić

MEDAL OF HONOR

MEDAL OF HONOR

proizvođač DREAMWORKS
izdavač ELECTRONIC ARTS
datum izlaska KRAJ 1999.
žanr RATNA (II. svjetski rat)
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

ŠTO OČEKUJEMO

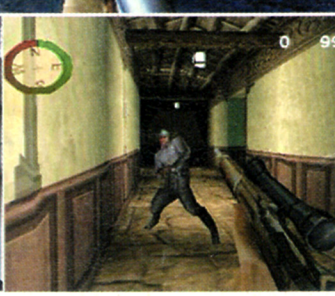
- **ATMOSFERU**
  Baš kao i u filmovima Dreamworksa, i u igri očekujemo neizmjerno dobru atmosferu, s odličnom pričom
- **ANIMACIJU**
  Svi likovi bit će odlično animirani pa će i borba biti prikazana u najboljem svjetlu, s mnoštvom akcije i napetosti. Osim likova, u igri se pojavljuju i životinje...
- **ORUŽJA**
  Naravno, svi ih volimo, a činjenica da će ih biti 15 i da će sva biti izvedena prema realnim modelima, jednostavno mora izvući iz vas onaj pakleni smješak

Kad govorimo o pucačinama iz prvog lica, Playstation nudi daleko najmanji izbor. Koliko smo pucačina vidjeli na PSX-u? Možda pet, šest; Doom, Dark Forces, PowerSlave, Duke Nukem... a sve su bile zasjenjene nebrojenim PC naslovima. Izuzmemo li nadolazeći Activisionov Quake 2 i Rainbow Six (naslovi prebačeni s PC-a), Medal Of Honor je kao bijela ovca u krdu crnih; naime, Dreamworks radi tu triller igru temeljenu na tematici II. svjetskog rata isključivo za PSX. Vraćajući igrače u doba II. svjetskog rata, Spielbergov Dreamworks se nada predstaviti svijetu drugačiji tip borbe. Moramo priznati, nešto slično je već viđeno na PC-u, ali za vlasnike PSX-a ovo je prvi glas. Inspirirana filmom "Saving Privat Ryan", Medal Of Honor donosi 9 glavnih misija koje imaju još po 3 sporedne pa ih je ukupno 27-30. U igri ćete zauzeti mjesto američkog vojnika Jimmyja Pattersona i dobiti na raspolaganje 15 autentičnih oružja iz II. svjetskog rata: pištolje (Walter PP7), puške, mitraljeze, kao i nekoliko vrsta granata. Za one željne multiplayera, MOH će nuditi mogućnost igranja udvoje. Igra će biti prepuna izvrsnih tekstura i, navodno, odlično animiranih likova i životinja (psi, mačke, ptice...). Dobit ćemo također i 1500 redaka teksta koje će vaše jedinice izgovarati za vrijeme igre. Igrači će moći obući njemačku odoru i neprimjetno se prošuljati kroz njihovu bazu. No ni to neće biti lako, primjeti li vas neki viši general, odmah će skužiti o čemu je riječ te će povikati: "Imposter!." Brzo izvadite pištolj s prigušivačem i zapucajte mu među oči. AI će biti na zavinoj razini: bacite li granatu blizu svog neprijatelja, on će je brzo podignuti i baciti prema vama. Igru razvija Dreamworks, stoga nema bojazni da ovo neće biti jedan od najjačih naslova za PSX.

Inspirirana filmom kao što je Saving Private Ryan, igra će naći svoje mjesto u mnogim srcima ljubitelja II. svjetskog rata

SCUTTLE DAS BOOT U-4901

U ovoj ćete misiji biti s njemačkim marincima na brodu Wolfram. Morat ćete primijeniti svo vaše iskustvo da preživite put do Bremena, mjesta u kojem je smještena U-Boot tvornica poznatija pod imenom Dachsmag. Ondje Nijemci grade najveću podmornicu. Nakon što ukradete odoru, ušaljate se u bazu i udete u podmornicu, radiovezom morate dojaviti koordinate svojoj jedinici, a potom, kad podmornica načas izroni, neprimjetno izaći van, prije negoli je vaše snage zauvijek potope...



Proizvođači su konačno shvatili da je za dobru igru potrebno nešto više od ulickane grafike i dobrog zvuka

PIŠE: Danijel Milčić

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

NFDMB

proizvođač USD
izdavač CODEMASTERS
datum izlaska TRAVANJ 2000.
žanr SIMULACIJA BICIKLA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

Dakako, potrebna je originalnost. Svako malo na PSX-u se pojavljuju različite arkadice ali - sve one sviraju istu pjesmu, samo se instrumenti mijenjaju. Na svu sreću, tu i tamo uleti neka iznimka i baci tračak svjetla na našu konzolu. Po svemu sudeći, takva će biti No Fear Downhill Mountain Biking. Team koji je razvija predstavlja se imenom "UDS" i to im je prva igra kojom će izaći u javnost. Sve je počelo najobičnijom idejom da napišu svoj engine i slože igru. Stvari su se malo zakomplicirale i trebalo se suočiti s nekim problemima, primjerice, s realnošću. Nakon dužih pregledavanja videovrpci i razgovora s iskusnim vozačima, UDS-ovci tvrde da su uspjeli sklepati svoj Downhill da bude dovoljno realan, a opet toliko igriv da se zavuče pod kožu duže vrijeme. Za to će se pobrinuti i 14 staza raspršenih po cijelom svijetu i modeliranih tako da budu identične pravima. Realni će biti i bicikli i sva oprema za njih. Naravno, moći će se namještati i specifikacije bicikla ovisno o stazi i vremenu, a ukupno će biti 4374 kombinacije. Protivničnih vozača će biti osam, no utrkivat ćete se isključivo s jednim protivnikom. Multiplayer je također podržan, i to do 4 igrača istodobno pomoću multi-tapa. Grafika je, kao što vidite, već sada na zavidnoj razini, no još ostaje dosta vremena da se digne i iznad toga, vele programeri. Dodana je čak i mogućnost izvedbe trikova (14), no oni će tu biti isključivo za zabavu, a ne za bodovanje. Odigravši demo, ostao sam iznenađen dobrim ponašanjem bicikla i igrivošću, no neke su me stvari prilično razočarale (padovi), ali kako je ovo tek prva igriva verzija, i do izlaska preostaje još 5 mjeseci, ne želim donositi prerane zaključke.

Svjetskipoznate staze, vremenski uvjeti, 4374 kombinacije namještanja bicikla... zvuči prilično realno, zar ne?

ŠTO OČEKUJEMO

- **GRAFIKU**
  Vele da će biti kao da si na pikniku (jedeš odojka, piješ vino...) i gledaš u detalje, samo što ćeš kraj svih tih krasota juriti nekih 50 na sat (ližeš blato s lica, piješ znoj...:).
- **BICIKLE**
  Koji će izgledati kao pravi, a bogme tako i zvučati (sva "škripa" je prvo nekoliko puta snimljena pa poslije ubačena u igru)
- **REALNOST**
  Trebali biste po prvi put u ovakvoj igri vidjeti realnost i arkadu u jednom idealnom odnosu

STAAANIIII, NE MOGU VIŠE!!!

Da bi naglasili realnost, programeri su ubacili ljestvicu koja će vam pokazati koliko je vaš vozač umoran (na slikama dolje desno). Što ste bliže dnu, sporije ćete okretati pedale i vrlo teško disati. Da vam se obnovi energija, dovoljno je načas pustiti "gas".

Pretplati se do 3. prosinca 1999. i osvoji

PSX

Časopis za pravu zabavu!

PLAYSTATION TORBU x1

ponesite svoj PlayStation u ovoj jedinstvenoj torbi na leđima ili ramenu...

x2 glazbeni CD THE MILLENNIUM MIXES MUSIC FOR THE MASSES u izdanju Acclaim-a

plus naljepnice: Crash Team Racing Wip3out

Nagrađeni pretplatnici iz prošlog broja

posebnu nagradu

FF VIII majicu

Osvojio je GORDAN ANDRIĆ iz Pule

Double Impact nagradu, dobili su:

Tomislav Palić, Zagreb

Kemijska čistionica "VAL", Knin

Kupon za pretplatu

- ○ 6 BROJEVA 120 kn
- ○ 12 BROJEVA 240 kn

Način plaćanja

- ☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)
- ☐ kreditnom karticom
  - ☐ American Express ☐ Diners Club
  - ☐ Eurocard MasterCard ☐ Visa

  broj kartice ..... kartica vrijedi do .....
- ☐ uplatom na žiro račun 30108-603-42905

  svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe **primatelj:** Janus-Press d.o.o., Majstora Radonje 10, Zagreb

  u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

mjesto poštanski broj

tel/fax

JMBG / matični broj tvrtke

datum potpis

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Majstora Radonje 10, od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na telefon: 01/3843 600

MILLENIUM EDITION

Svaki put vam predstavljam sve bitnije novotarije koje se pojavljuju na tržištu. No, kako se sve više približavamo 2000., odlučio sam se osvrnuti na neke specifične "stvarčice" koje su se pojavile u posljednjih 1000 godina na našoj Zemlji. To objašnjava i privremeno promijenjeni naslov ove rubrike s Toyz For The Boyz u Toys For The World.

PIŠE

Danijel Milčić

oko 1000. Kinezi usavršavaju barut

1455. U Europi Gutenberg tiskao prvu Bibliju

oko 1000. U Kini izumljen magnetni kompas

1592. U Italiji Galileo izradio prvi termometar

1608. U Nizozemskoj Hans Lippershey izumio teleskop

1594. U Engleskoj sir John Carrington izumio zahod s ispiranjem mlazom vode

1800. U Italiji Alessandro Volta izumio električnu bateriju

1757. U Engleskoj John Cambell izrađuje sekstant

1795. U Francuskoj Nicolas Appert otkriva način čuvanja hrane u hermetički zatvorenim posudama

1710. U Italiji Bartolomeo Cristofori izradio prvi glasovir

1620. U Nizozemskoj van Drebbel konstruirao prvu podmornicu

1816. U Njemačkoj Karl von Sauerbronn izumio bicikl

1805. U Engleskoj cornwallski inženjer Richard Trevithick usavršio parni stroj

1831. U engleskoj Farday dolazi do otkrića koja postaju osnove elektrotehnike

1769. U Engleskoj izumljeno strojno predenje pamuka

1712. U Engleskoj Newcomen konstruira prvi parni stroj

1827. U Francuskoj Niépce snima prvu uspješnu fotografiju

1815. U Engleskoj sir Humphrey Davy konstruirao prvu sigurnosnu rudarsku svjetiljku

1834. U SAD-u konstruirana prva žetelica

1855. U Njemačkoj Robert Busen konstruirao busenov plamenik

1837. U SAD-u Samuel Morse izumio način prenošenja kodiranih poruka električnim telegrafom

1836. U SAD-u Samuel Colt konstruirao revolver

1849. U SAD-u Walter Hunt izumio sigurnosnu iglu ("zihericu")

1846. U SAD-u konstruiran prvi šivaći stroj

1874. U SAD-u počinje masovna proizvodnja bodljikave žice

1857. U SAD-u počinje raditi prvo putničko dizalo za javnu uporabu

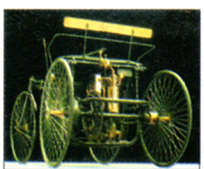
1860.-1670. Pri kirurškim se zahvatima prvi put primjenjuju antiseptici; prvi ih je počeo rabiti Joseph Lister iz Škotske

oko 1850. Oscar Levi Strauss izradio traperice za tragače zlatom tijekom kalifornijske zlatne groznice

1853. U Njemačkoj Charles von Gerhardt izumio aspirin

1870. U Francuskoj Mége-Mouriés prvi izradio margarin

1877. U SAD-u Thomas Edison izumio fonograf



1889. U Njemačkoj Gottlieb Daimler i Wilhelm Maybach konstruirali prvi suvremeni automobil

1860. U Francuskoj Lenior konstruirao prvi uspješan motor s unutrašnjim izgaranjem

1866. U Švedskoj Alfred Nobel prvi otkrio dinamit

1876. Alexander Graham Bell izumio telefon (djelomično je to bila i posljedica slučaja)

1880. U SAD-u prvi put konzerviran prženi grah, vjerojatno najznamenitija konzervirana hrana

1879. U SAD-u Constantin Fahlberg izumio saharin (nadomjestak za šećer)

1889. Škotski veterinar John Boyd Dunlop izumio pneumatsku automobilsku gumu

1895. Po narudžbi američke ratne mornarice, Amerikanac John Holland konstruirao prve podmornice sposobne za plovidbu morem

1893. U SAD-u Judson izumio patentni zatvarač

1903. U SAD-u braća Wright izvela prvi let motornim zrakoplovom

1880. U SAD-u John Laud izradio kemijsku olovku

1895. U Italiji Guglielmo Marconi izumio bežičnu telegrafiju i radio

1895. U SAD-u u King Gillette izumio sigurnosnu britvicu

1909. U SAD-u Beakeland prvi stvorio bakelit

1927. U SAD-u tvrtka Warner Brothers snimila prvi zvučni film, Pjevač jazza

1928. U Engleskoj Alexander Fleming otkrio penicilin

1901. U Engleskoj Booth izumio usisavač

1926. U Škotskoj John Logie Baird stvorio djelotvoran televizijski sustav

1915. U Engleskoj Swinton konstruirao tenk s gusjenicama

1945. U SAD-u Percy Spencer izumio mikrovalnu pećnicu

1934. U Engleskoj Percy Shaw prvi izradio "mačje oči", koje na cesti reflektiraju svjetlo

1924. U SAD-u Birdseye otkrio postupak zamrzavanja hrane

1935. U SAD-u W.H. Carothers otkrio poliamidna vlakna (među njima i najlon)

1944. U SAD-u Howard Aiken izumio automatski stroj za računanje

1930. U Engleskoj Whittle počinje stvarati prvi model turbomlaznog motora

1954. U SAD-u Gregory Pincus i John Rock izumili kontracepcijsku pilulu (fala puno, dečki :))

1937. U SAD-u izrađena kolica za samoposluživanja

1973. U SAD-u izrađeni brdski bicikli koji mogu svladavati uspone

1957. Sovjetski Savez lansirao svemirski satelit Sputnik 1

1975. Japanska tvrtka JVC uvodi sustav VHS (Video Home Sistem)

1979. Nizozemska tvrtka Philips i japanska tvrtka SONY, zajednički razvili copact-disk (CD)

1979. U Švedskoj izumljen prijenosni telefon

1970.-1980. U SAD-u izrađen prvi silikonski čip; unosi revoluciju u elektronsku industriju

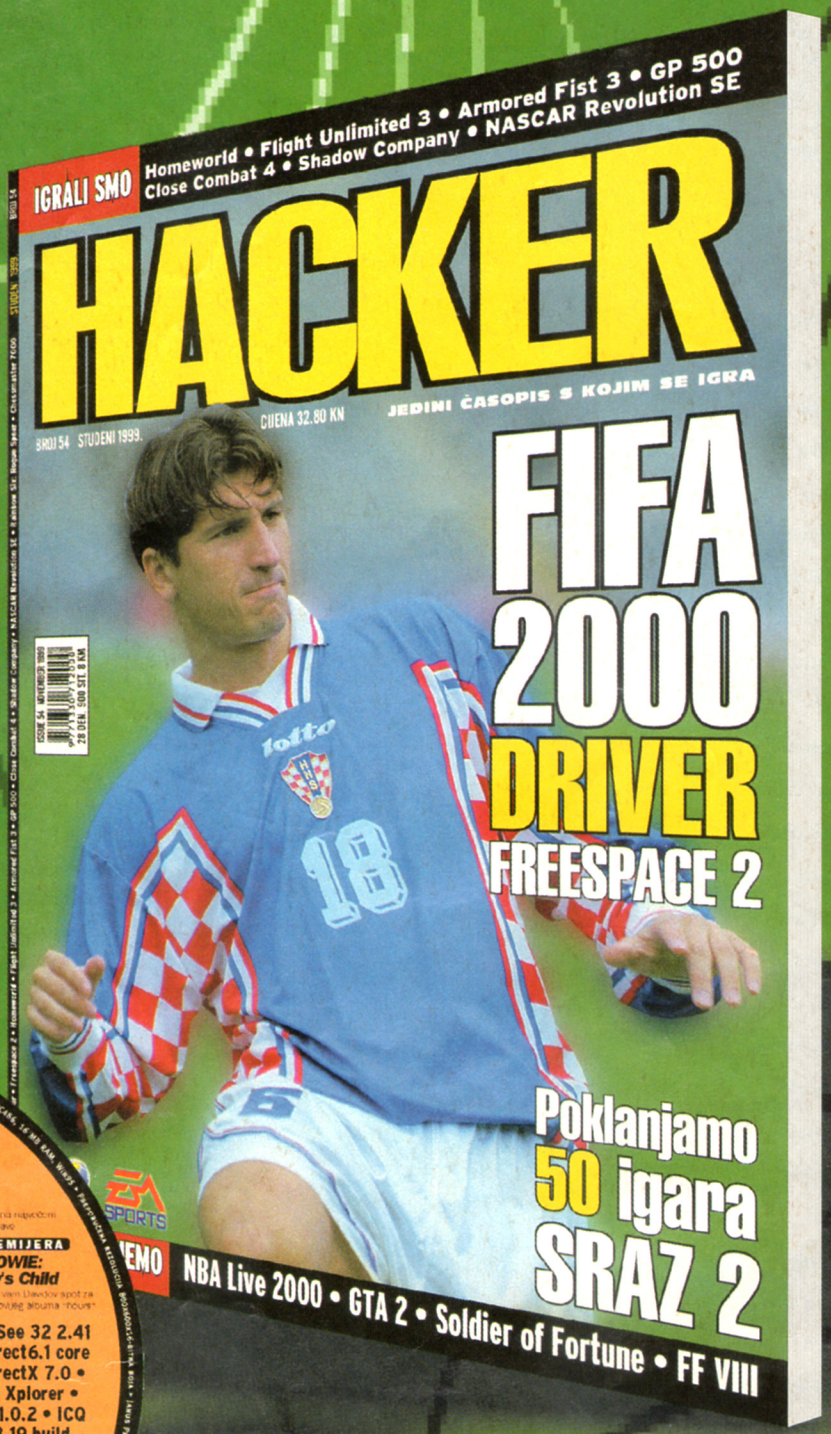
1960. U SAD-u Theodor Maiman konstruirao laser

1979. u Japanu predsjednik tvrtke SONY, Akio Morita, izumio prijenosni stereo uređaj, Walkman

1990. U SAD-u stvorena kompjutorska simulacija fizičke stvarnosti

1000. 1455. 1592. 1594. 1608. 1620. 1710. 1712. 1757 1769. 1795. 1800. 1805. 1815. 1816. 1827. 1831. 1834. 1836. 1837. 1846. 1849. 1850. 1853. 1855. 1857. 1860. 1866. 1870. 1874. 1876. 1877. 1879. 1880. 1889. 1893. 1895. 1901. 1903. 1909. 1915. 1924. 1926. 1927. 1928. 1930. 1934. 1935. 1937. 1944. 1945. 1954. 1957. 1960. 1973. 1975. 1979. 1980. 1990.

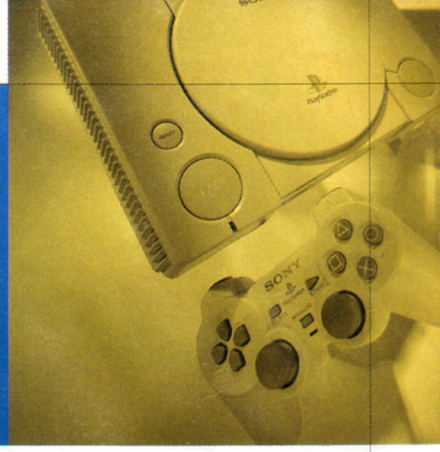
NOVI BROJ U PRODAJI

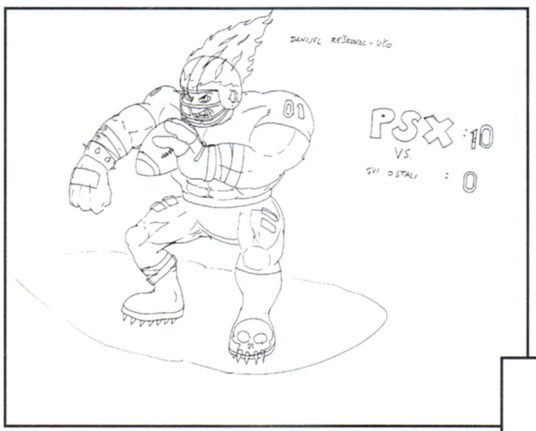


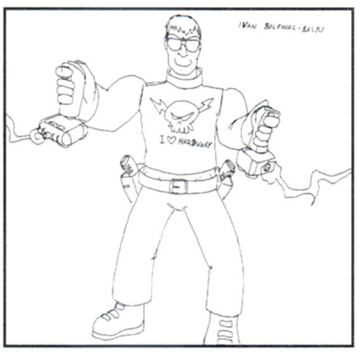
Potražite još danas novi broj kod svog prodavača novina

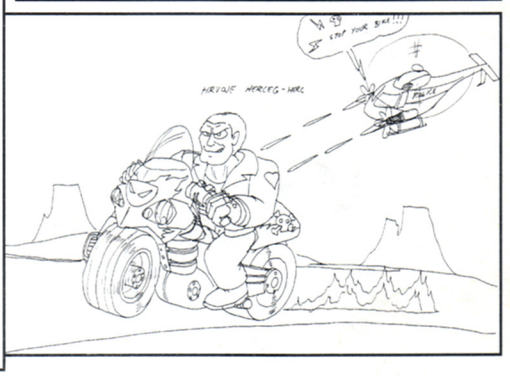
Sljedeći broj u prodaji već 29. studenog.

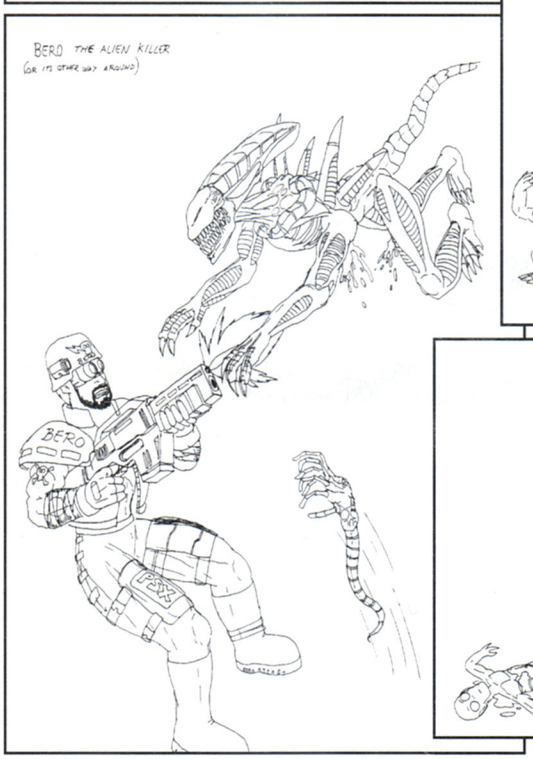
ODIGRALI SMO











Dinko Jun iz Daruvara nam je poslao ove karikature autora koje su zaslužile da se objave na ovoj strani. Svaka čast Dinko, pogodio si nas do u detalje i za nagradu ti šaljemo glazbeni i demo CD. Šteta što si zaboravio Danijela Milčića...

FIFA 2000	28	CARMAGEDDON	48	R/C STUNT CHOPTER	56
LMA MANAGER	32	GTA2	50	SUIKODEN 2	57
FORMULA ONE 99	34	DEMOLITION RACER	52	SOUTH PARK	58
TONY HAWK'S PRO SKATER	38	DINO CRISIS	54	CRASH TEAM RACING	59
MISSION: IMPOSSIBLE	46	XENA: WARRIOR PRINCESS	55	HOT WHEELS	60

FIFA 2000 28

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. **Tony Hawk's Pro Skater** — Neversoft / Activision
2. **FIFA 2000** — EA Sports / EA
3. **Suikoden 2** — Konami / Konami
4. **Mission: Impossible** — X-Ample / Infogrames
5. **Wip3out** — Psygnosis / Activision

[1] Za početak-lakat u rebra [2] Čini se kao da je vratar sam sebi poentirao-glavom! [3] Lagani "cross country"... uups, otkud sad ta lopta... [4] Campbellova škola...

FIFA 2000

FIFA 2000

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
datum izlaska U PRODAJI
žanr NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

Ljubitelji Fife došli su konačno na svoje! Fifa 2000 je među nama, a jedan od najvećih skeptika glede tog EA Sportsovog serijala je dobio zadatak da je nemilice "isecira"! Krajnji ishod? Ne zna se, ali gostujuća Fifa 2000 trenutačno vodi 4:0! Piše: Igor Ixa Milanović

Težak sudar glavama... Pero, šalj' klupu na zagrijavanje

Malo laktom po želucu...

Božićno vrijeme darivanja je vrlo blizu, znam to dobro i bez gledanja u kalendar jer EA Sports upravo objavljuje novu Fifu. A i dvijetisućita samo što nije, jer ta nova Fifa nosi oznaku 2000. Tajming je savršen (uostalom, kao i uvijek), i već naslućujem što ćete kupovati svojim najbližima "pod bor" ubivši tako dvije muhe jednim udarcem - jer ćete baš vi najviše vremena provoditi pred TV-om mučeći i žuljajući svoje palčeve. Igrajući Fifu 2000, naravno!

Na omotu hrvatskog izdanja "dvijetisućice" pozirat će nam nitko drugi doli Silvio Marić, strastveni ovisnik o PlayStationu, i (naravno) Fifa inačicama svake vrste, u slobodno vrijeme nogometaš Newcastlea, a i knjižica s uputama bit će prevedena na materinji nam jezik. No glavna tržišna meta Fife 2000, uza sav hvalevrijedan trud, ipak nije Hrvatska (ma da!). Čini se da EA Sports najozbijnije juriša na sjevernoameričko tržište. Naime, po prvi je put u Fifa ediciji predstavljena i Major League Soccer, američka nogometna profesionalna liga, pa će i Ameri dobiti svoje posebno izdanje igre (kao i većina europskih država), a igrači poput Prekija (Kansas City Wizards) , Eddie Popea (DC United), ili Cobi Jonesa (LA Galaxy) su programerima Fifa 2000 (uz povelik broj ostalih) poslužili kao "manekeni" čije su poteze, driblinge, osebujne proslave golova, i općenito stil igre do u detalje "skinuli" najnovijom motion capture tehnikom i "oživjeli" ih u igri.

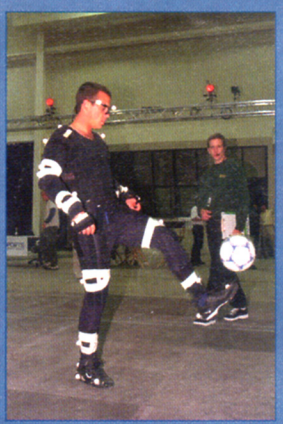
GDJE JE HRVATSKA LIGA

Osim momčadi iz Major League Soccer, koje u europskim inačicama Fife 2000 možemo voditi samo u prijateljskim susretima ili "custom" natjecanjima, na raspolaganju nam je više od 450 momčadi iz cijelog svijeta s autentičnim sastavima u koje su uključeni igrački transferi do datuma izlaska Fife 2000. Izbor je doista velik, uključuje nogometne momčadi iz (po mišljenju EA Sportsa) 17 najjačih planetarnih liga, a to su: Brazil, Španjolska, Engleska, Njemačka, Italija, Francuska, Škotska, Nizozemska, Švedska, Belgija, Koreja (?), Norveška, Danska, Grčka, Izrael (?), Turska, i Portugal. Tu je još i odabir ostalih jakih momčadi izvan gorenavedenih liga (ne bojte se, i NK Croatija je među njima, iako donekle čudnog sastava, no što je, tu je), a kao posebnu poslasticu, Fifa 2000 nudi i četrdesetak povijesno značajnih nogometnih momčadi, kao što su, primjerice, Ajaxova momčad '70-'73, brazilska reprezentacija '58, i '70, mađarska reprezentacija '54 (sjeća li se još netko Puskasa?), japanska reprezentacija '86 (iskreno, mislim da je ovo uglavnom tržišni potez, jer da me ubijete ne mogu se sjetiti po čemu je to Japan bio toliko nogometno značajan te godine. Ako netko ipak zna, neka javi redakciji!), a u ovom šarolikom društvu nailazim i na Crvenu Zvezdu iz '90-'91, pa 'ko voli, nek izvoli. Izbor nacionalnih vrsta je također velik. Naravno i Vatreni su tu, ali prije no što počnete igrati s njima, dobro provjerite i korigirajte početni sastav i odgovorite na nagradno pitanje: kako li je lijevi bočni igrač hrvatske odabrane vrste (u pravilu je to Robert Jarni) postao izvjesni I.

EA Sports je u Fifi 2000 konačno uspio ujediniti arkadne i simulacijske elemente, i to u idealnom omjeru!

RIJEČ - DVIJE O GLAZBI

Iako PSX nije glazbeni časopis, ne osvrnuti se na glazbu u Fifi 2000 bila bi neoprostiva pogreška. EA Sports je uvijek pomno i (pokazalo se) svrsishodno birao zvučnu kulisu u svojim Fifama, a tradicija nije napuštena ni u "dvijetisućici". No jedna razlika ipak postoji. Uvodna skladba Fife 2000 napisana je i snimljena posebno za potrebe igre! Izvođač i koautor pjesme "It's Only Us", ekskluzive za novu nam Fifu 2000 je nitko drugi doli Robbie Williams, trenutačno jedan od najpopularnijih britanskih pjevača (a ova suradnja s EA Sports mu zasigurno neće odmoći u stjecanju novih obožavatelj(ic)a).
Tijekom svoje sjevernoameričke turneje Robbie je posjetio kanadski studio Electronic Artsa i proveo dan u druženju s ekipom koja je radila na stvaranju Fife 2000. "Fifa je najbolja nogometna igra na svijetu", pritom je komplimentirao Robbie, "Igrao sam i sve ostale nogometne simulacije, ali je Fifa daleko najbolja. Doista sam uzbuđen što ću surađivati s tvrtkom kao što je EA Sports". Na komplimentima nije štedio ni u EA Sports, i suradnja je zaključena na opće zadovoljstvo. Rezultat iste ste vjerojatno već čuli i vidjeli (mislim na spot), pjesma uopće nije loša, ali moj je favorit među ponuđenima u Fifi 2000 ipak "Sell Out", beskrajno zabavan ska-punk u izvođenju, za mene nepoznata sastava, Reel Big Fish.
EA Sports se priprema objaviti i soundtrack s pjesmama iz Fife 2000, uz dodatak nekih novih, te gomilom multimedije, pa je to idealna prilika da uživamo u glazbi (ako vam ista uskoro već dobrano neće "izlaziti na uši") koja je bila nemala pomoć u promidžbi ove multipopularne igre.



Robbievo tehniciranje loptom koje će motion capture tehnikom biti animirano za potrebe video spota "It's Only Us"

Jedan od detalja iz spota-Robbie Williams u karikaturalnom izdanju

Omot budućeg Fifa 2000 soundtracka

Pjevač u elementu. Obratite pozornost na pomno odabran kompletić!

Neoprezan pokušaj diagonalnog dodavanja koje bi moglo postati početkom suparničkog protunapada!

I "štopanje" lopte prsima junačkim je jedna od novina Fife 2000

Vladimir? Nije vam jasno? Nije ni meni! No ne budimo odveć sitničavi: broj momčadi je u Fifi 2000 uistinu izniman, a mogućnosti igranja njima još veće! Kreirajte sami lige s vlastitim odabirom momčadi, unesite nered u glavna nogometna organizacijska tijela organizirajući različita kup takmičenja u koja ćete ubaciti povijesne momčadi, reprezentacije, momčadi s različitih strana svijeta, kupujte i prodajite igrače (ograničenje je jedino novac kojim momčad raspolaže, igrače je moguće dovesti bez ikakvih problema), mijenjajte im igraće karakteristike... Osim kupnje i prodaje igrača i njihovog mogućeg editiranja, primjećujem da Fifu 2000 krasi još jedna odlika karakteristična za managerske simulacije (uvjetno rečeno, naravno da "dvijetisućica" NIJE managerska simulacija). Naime, opredijelite li se za odigravanje neke od nacionalnih liga, ista se neće završiti nakon jedne sezone, kao dosad, nego s natjecanjem možete nastaviti i dalje, čime se možete dovesti u situaciju da ispadnete (nedaj Bože) iz lige, da u predstojećoj sezoni igrate u jednom od europskih kup natjecanja (naravno, ako ste se u prošloj uspjeli kvalificirati u neki od njih), i sl. Ovakav pristup povećava smislenost igre i autentičnost iste! Ukratko, opcija je mnogo i "sve su otvorene"! Uostalom, nijedna Fifa nikad nije oskudijevala arkadnim mogućnostima i dobra tradicija je

Izbor momčadi je doista impozantan! Predstavljeno ih je više od 450 iz cijelog svijeta!

[1] Često viđana proslava gola, od danas i u vašoj Fifi 2000! [2] Ako ovo dodavanje prođe, a moglo bi, bit će svega... [3] Ako ste pomislili da je ovo siguran zgoditak...dobro ste pomislili! [4] Niti postavljanje zaleđa ovdje neće spriječiti pogodak

[1] Za ovakve stvari će vas sudac nagraditi... znate već čime! [2] Ima l' 'ko jači? [3] Vratar u ekshibiciji obrane prsima... ili je to netko od obrambenih igrača malo nezgodno vratio loptu? [4] Stativa, ali je vratar već "bio na toj lopti"... valjda!

nastavljena na isti način. Problem je uglavnom uvijek bio-IGRIVOST. Naime, impresivna grafika, pomno odabrana glazba, sjajno renderirani stadioni, odlični komentari utakmica i poslovično visok stupanj autentičnosti samih momčadi i igrača u njima su uvijek bili zaštitni znak EA Sportsa, ali sama igrivost utakmica uglavnom nije dostigla visok simulacijski stupanj. Ponašanje igrača s loptom, fliperska brzina igranja, razmjerno nizak stupanj umjetne inteligencije igrača (AI-artificial intelligence), velik broj shematiziranih akcija za postizanje golova, rukometni rezultati utakmica, nemogućnost igranja smislenije obrane osim neprestanim uklizavanjima vaših stopera na protivničke napadače-sve su to bili razlozi nedovoljne igrivosti od koje je svaka prijašnja Fifa "bolovala".

Umjetna inteligencija na djelu. Vaš PlayStation počinje misliti poput vas!

A KAKO JE SAD...

U "dvijetisućici" sve ove mane nestaju! Kako bi poboljšali realnost i igrivost, programeri EA Sportsa su odgledali impresivnu količnu nogometnih utakmica Prve engleske lige, Serie A, Bundeslige, Major League Soccer i svih ostalih jačih svjetskih liga. Snimljene utakmice, zabilješke i analize specifičnosti svake lige posebno su potom poslužile kao konkretne smjernice u poboljšanju igračkih karakteristika u Fifi 2000. Animatori su snimljene poteze, udarce, vratarske obrane, uklizavanja, veselja nakon postignutog gola i ostalo proučili detaljno i od tog materijala sastavili "šalabahter" koji je poslije bio polazište igračima u izvođenju poteza rabljenih u "motion capture" procesu stvaranja igre. Zvuči komplicirano? Možda, ali se trud isplatio! Igrači se u Fifi 2000 ponašaju realnije, da ne kažem normalnije no ikad prije, cijela "logika igre" je prenesena na teren kudikamo vjernije. Brzina igranja je ponešto smanjena, čime se poboljšala mogućnost strateškog i taktičkog sagledavanja igre, u čemu je, generalno gledajući, i postignut najveći napredak! U Fifi 2000 su po prvi put predstavljeni novi i korisni potezi poput zagrađivanja lopte, različitih načina skokova za loptu, a i dodavaje je riješeno na daleko intuivniji način nego dosad. Igrač koji vodi loptu i kojeg kontrolirate ispod sebe ima standardnu žutu kružnicu, a kad ga okrenete prema nekom od suigrača u želji da mu dodate loptu, pojavit će se strelica koja može biti različitih boja. Ako je zelena, znači da u tom trenutku možete dodati loptu odabranom igraču sigurni da neće završiti u nogama protivnika. Žuta je znak da je dodavanje uglavnom sigurno, a crvena da će dodana lopta najvjerojatnije promijeniti vlasnika i to u suparnikovu korist (da biste izbjegli takve pogreške, djelotvorno vam može pomoći zagrađivanje lopte dok se neki od suigrača ne "oslobodi" pratnje suparnika). U situacijama udaraca iz kuta i slobodnih udaraca Fifa2000 donosi još jednu vrlo uporabljivu novinu. Prije nego nabacite loptu, iznad trojice vaših igrača pojavit će se poznati PlayStation simboli i to: "kružić", "kvadrat", i "trokut". Pritisnete li na joypadu neku od tih triju tipki, lopta će ići na igrača obilježenog istom, a vaš suparnik neće znati kojeg ste igrača odabrali. Protivnička je obrana razvučena, i ne preostaje vam ništa drugo nego poentirati. Rekli bi Englezi: "piece of cake"! Velik "asortiman" udaraca poput "škarica", voleja, i lobova čekaju samo na vaš pritisak po joypadu i razmjerno su lagani (ovisno o nivou težine igre) za izvesti, a da su itekako efektni i "ubitačni" za protivnikov moral, ne moram vam posebno naglašavati. Ima li išta "slađe" nego kad suparniku (na primjer, ne znaaam... Dariu) pri kraju susreta "spašite" vodeći zgoditak "škaricama" iznad glave i onda ponavljate replay u svoj nje-

"Laktarenje"-treći dio

Sad znam što znači gledati kao "tele u šarena vrata"

Brojna su poboljšanja Fifu 2000 (p)ostavila na sam vrh nogoloptačkih simulacija.

[1] Ovaj udarac ne bi obranila ni tri vratara [2] Volej s ruba šesnaesterca? Da, mogao biući

DVIJE - TRI I O GLUMI

U stvaranju Fife 2000 "u pomoć" su pozvani mnogi svjetski nogometaši koji su preuzeli ulogu "modela" za omote europskih izdanja, sudjelovali u promidžbi igre ili pak "posudili" svoje tijelo i nogometno znanje programerima EA Sportsa u nastojanju da se stupanj realnosti i igrivosti u Fifi 2000 podigne na što veću razinu. Jedna od najvećih zvijezda uključenih u taj dugotrajan proces bio je nogometaš Tottenhama i engleske nacionalne vrste Sol Campbell. Ovaj je dvadesetpetogodišnji obrambeni igrač proveo 48 sati u EA Sportsovom studiju u Vancouveru radeći pod budnim okom i kamerama programera ono što najbolje zna - igrao je nogomet. Odjeven u crno usko odijelo nalik na ronilačko, Sol je izvodio skokove, udarce, uklizavanja i ostale nogometne majstorije. Motion capture tehnikom oni su preneseni na računalo, a potom animirani i iskorišteni u igri, i to na najbolji mogući način.

"Mislio sam da je trener Tottenhama George Graham "težak" sve dok nisam upoznao programere EA Sportsa!", šali se Soll nakon šestosatnog motion capture sessiona. "Zaprepašten sam količinom posla potrebnog za stvaranje jedne ovakve igre. Obično ljudi sjednu pred svoj TV uređaj i igraju igru, ne sluteći koliko je vremena bilo potrebno da ona dobije svoj krajnji oblik."

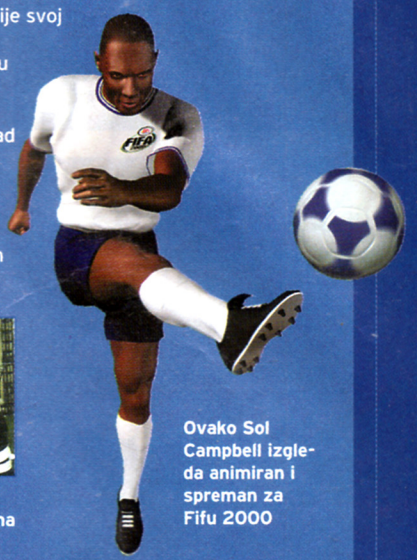
Novopečeni je "glumac" svoju zadaću obavio izvrsno, što se lijepo vidi u samoj Fifi 2000. "Moram nabaviti dovoljno primjeraka Fife 2000, jer kad brojna rodbina vidi moju "facu" na naslovnici igre, svi će htjeti primjerak za sebe." , rekao je na kraju Sol vrativši se onom što doista najbolje zna, zbog čega je, uostalom, i pozvan u studio EA Sportsa - nogometu.

Sol Campbell tek pristigao u Vancouver

Udarac glavom koji će u igri rezultirati pogotkom...

... a o ovom voleju da ne pričamo!

Sol nakon 6-satnog sessiona u studiju EA Sportsa



Ovako Sol Campbell izgleda animiran i spreman za Fifu 2000

govoj raskoši do iznemoglosti, čekajući da potonji konačno zavitla svoj joypad u pravcu otvorenog prozora? Naravno da ima! Dajte mu još jedan takav, i pripremite aspirine!

Umjetna inteligencija je povećana, kako suparnička, tako i vaših virtualnih suigrača, tako da se ovaj put i obrambeni igrači pridružuju napadu, krilni napadači utrčavaju u kazneni prostor čekajući loptu i prigodu za ugrožavanje protivničke mreže, a u slučaju naleta suparničkih stopera sleđa, zagrađuju se laktom i rukama (netko je spomenuo Asanovića?). I nes(p)retni vratari su doživjeli kafkijanski preobražaj i sad znatno bolje reagiraju na lopte u svojoj blizini, učinkovitije istrčavaju s linije vratnica, i općenito-sigurnije interveniraju.

Grafički je Fifa 2000 i dalje vrlo prepoznatljiva, ali su poboljšanja i ovdje vidljiva već na prvi pogled. Veselje strijelaca nakon postignutog zgoditka je vrlo zabavno i različito (moj "zlobni" brat tvrdi da je ono i najbolji dio cijele igre), kontakti i "sudari" igrača su realnije prikazani nego do sada, više se pozornosti usmjerilo kreiranju autentičnosti nogometaša, njihovih lica,specifičnih pokreta, pa i frizura! U detaljnosti se išlo toliko daleko da su čak i izrazi lica igrača u pojedinim situacijama (postignut zgoditak, promašena prigoda, primljen pogodak) vrlo realistični i govore "više od riječi". Ipak, budnom oku nije promaklo da je, primjerice, Robert Prosinečki u Fifi 2000 postao crnokos i (ne)sretni je vlasnik još crnjih brčića!??! Opet sitničarim? Paaaa, vjerojatno, ali da mu nadimak nije ŽUTI, moglo bi se i oprostiti...

POZNATI MEDIJSKI GLASOVI

Utakmice komentiraju John Motson, Chris Waddle, i Mark Lawrenson, a njihov obogaćeni vokabular od 80 000 riječi jamči da su pretjeranja ponavljanja fraza i rečenica svedena na minimum. Njihove su opservacije detaljne, analitičke (koliko to mogu biti), i iznenađujuće dobro prate zbivanja na terenu.

Atmosferu pojačava i publika na utakmicama koja navija, pjeva, čak i zviždi u slučaju grubljeg prekršaja, reagira na svaku prigodu za postizanje zgoditka ili pak na promašaj iste. Sve u svemu: gotovo kao da gledate pravi pravcati prijenos utakmice.

Dakle, nakon pomnih analiza i pretraga (da ne kažem seciranja) Fife 2000, liječnički kozilj u jednočlanom sastavu gorepotpisanog recenzenta je zaključio sljedeće: mislim da imamo hit! Ali to ste, naravno, i sami znali! Ono što ja nisam znao dok nisam stavio "dvijetisućicu" u svoju "Staciju" je da je Fifa 2000 tako dobra igra! I to javno priznajem unatoč dosadašnjoj skepsi naspram prijašnjih inačica ove megapopularne (i megaprodavane-više od 16 milijuna kopija prodano je diljem svijeta, ne računajući, naravno, Fifu 2000!) EA Sportsove edicije. Što ćete, tko priznaje njemu dvije. A vi, dragi čitatelji, ne dvojite ni časa, požurite u najbližu prodavaonicu PlayStation igara i "zakaparite" jedan primjerak Fife 2000! Jer kao što sam negdje na početku ovog teksta "lucidno" primijetio: Božić je blizu, a dobrih je darova "za pod bor" tako malo!

Strijelac na koljenima... ostali suigrači će malo zaplesati

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8
Dovoljno je reći samo: daleko najbolja Fifa do sada!	9

[1] Još ova, i nećemo više o laktovima, časna skautska! [2] Vratar će se za koji čas naći na veeelikim mukama [3] Budite uvjereni da će igrač koji je izmakao pozornosti vaše obrane lako poentirati [4] ...eh, sine da ti samo znaš kakav se nogomet nekad igrao...

1

2

3

4

[1] Prije kupnje uzmite u obzir i skautovo izvješće o pojedinom igraču **[2]** Ako ste pomislili da je ovo screenshot iz nove Fife-prevarili ste se **[3]** E, pa kume, gradi se, gradi... **[4]** Odaberite želite li igrati "klasičnu" managersku simulaciju ili jedan od 10 specijalnih izazova

LMA Manager

LMA MANAGER

proizvođač CODEMASTERS
izdavač CODEMASTERS
datum izlaska U PRODAJI
žanr MANAGERSKA SIMULACIJA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock analog

Tražilica igrača je vrlo korisna stvar kada birate između njih 8000!

Screen koji najavljuje utakmicu

Uvid u rezultate suparničkih ekipa može biti od velike pomoći

Volite nogomet? O.K. Volite managerske simulacije? Odlično! Volite i Englesku ligu? Ne tražite dalje, upravo ste našli ono što ste oduvijek tražili: LMA Manager - najbolji od najboljih !

PIŠE Igor Ixa Milanović

Momci iz Codemastersa (a možda je među njima i pokoja djevojka) zacijelo jako vole nogomet. Još točnije bi bilo reći da ga - razumiju. O, da! Oni znaju da nogomet ne mora biti zamorno poslijepodne na polupraznim tribinama obližnjeg lokalnog stadiona. A znaju i da dvadesetdvojica s kožnatom loptom na terenu ponekad mogu proizvesti - čaroliju! Stoga su odlučili napraviti LMA Manager, svoju verziju i viziju nogometno - managerske simulacije. A po onome što su u njoj uspjeli postići čini mi se da su odlučili i "pomesti" konkurenciju u ionako prilično krhkoj ponudi managerskih simulacija za PlayStation. I znate što? Uspjeli su, i to u cijelosti!

U igru vas uvodi sjajna animacija zorno dočaravajući što vas sve čeka kad se prihvatite trenerskog posla. Nitko nije ni rekao da će vam biti lako! Na samom početku birate želite li igrati klasičnu managersku simulaciju u kojoj izgrađujete svoju trenersku karijeru, i to u trajanju do 50 (pedeset!!!) godina, ili ćete se okušati u jednom od deset trenerskih izazova arkadnog tipa gdje je krajnji cilj unaprijed određen. U jednom od njih cilj je postići više zgoditaka od bilo koje ekipe u ligi u kojoj se natječete, u drugom je pak zadaća vašeg teama ne izgubiti nijednu utakmicu na domaćem terenu. Jedan od najtežih je zasigurno onaj u kojem u četiri sezone morate dovesti momčad iz treće lige do prvoligaškog trona. Što god od svega toga izabrali, na raspolaganju su vam sve 92 profesionalne engleske momčadi s autentičnim (Šuker je napokon u Arsenalu) igračkim kadrom.

Golem broj screenova i velike mogućnosti same igre daju vam prigodu da svoju momčad proučite do u detalje, ali i da neke, u pravilu "dosadnije" (barem u mom slučaju) managerske poslove izbjegnete prepustivši ih nekom od pomoćnog osoblja. Tako se, primjerice, ne morate zamarati nadogradnjom stadiona, cijenom ulaznica, različitim ugovorima igrača i sličnim "bauštelsko-pravnim" zavrzlamama. Sve to lijepo prepustite ljudima od zanata koji su, uostalom, i plaćeni za te poslove i ostanite koncentrirani isključivo na trenerski dio priče. LMA Manager vam dopušta da radite što i koliko želite, i u tome ide toliko daleko da pomoćni trener u vašoj momčadi može brinuti čak i o transferima igrača! No, to bi ipak bila prevelika šteta, jer je sustav transfera gotovo savršen. Velik broj poznatih i manje poznatih igrača (njih oko 8000!!) iz cijele Europe su jamstvo da ćete naći prava pojačanja za vaš team, a od pomoći će vam

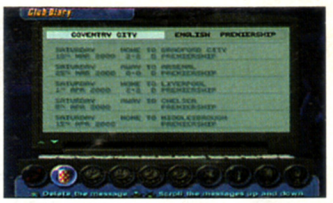
> **U svom prvom pokušaju Codemasters je napravio najbolju managersku simulaciju na PlayStationu.**

SINDIKAT TRENERA

U stvaranju LMA Managera je sudjelovala i League Managers Association (otprilike nešto kao: Udruga ligaških trenera) i to aktivno, a ne samo kao "dobro plaćena reklama na omotu igre". Otočki treneri učlanjeni u taj svojevrsni sindikat su svojim znanjem, savjetima, i trenerskim iskustvom, kako tvrde u Codemastersu, bili od iznimne pomoći pri osiguravanju autentičnosti podataka iz trenerskog domena, kao i u razvijanju realnosti u samoj igri.

SURFANJE IZBORNICIMA

LMA Manager je dizajniran posebno za PlayStation, stoga je upravljanje u igri prilagođeno upravo PSX joypadu, i priča je za sebe. Isprva ćete biti pomalo izgubljeni u prebogatom izborniku (sedamdesetak različitih screenova), ali ne očajavajte - ubrzo ćete uvidjeti kako je upravljanje zapravo odlično riješeno. Gornji red "ikona" je glavni izbornik i kroza nj "surfate" L1, I R1 tipkama vašeg joypada, a pri otvaranju neke od njih na donjem dijelu ekrana će se pojaviti ikone pomoćnog izbornika kojim upravljate, ma i sami već pogađate, tipkama R2, I L2.



Kalendar svih klupskih obveza u tekućoj sezoni

Zarada je jedna od stvari koju klupsko čelništvo bezrezervno podržava

Tablica dosadašnjih prvaka Premier League. Bilo bi dobro "ubaciti" se u društvo

Tablica dosadašnjih prvaka Premier League. Bilo bi dobro "ubaciti" se u društvo

biti i "tražilica", gdje možete navesti karakteristike igrača kakvog biste željeli i svi koji odgovaraju zadanim "koordinatama" će biti izlistani. Jednostavno: želite li npr. lijevokrilnog napadača od 21 do 30 godina trenutačno bez ugovora - dobit ćete ga! Pošaljite skaute neka prate odabranog igrača i iznesu svoje mišljenje o njemu, moglo bi vam biti od koristi prije kupnje. Pripazite, različite će momčadi uvijek htjeti dovesti baš onog igrača koji je vama "zapeo za oko" ma koliko on poznat ili nepoznat bio, pa vam slijedi zamorna licitacija i "nabijanje" cijene u nedogled.
Taktički izbornik je vrlo detaljan i u njemu, osim postavke igračke formacije, možete odabrati kapetana momčadi, izvođače slobodnih udaraca, kornera i jedanesteraca, odlučiti hoće li vaša momčad igrati napadački, na duga ili kratka dodavanja, preko krila, tko će i kako čuvati protivničke "zvijezde", te komparirati karakteristike vaših igrača po mjestima na kojim igraju itd., itd. Vrlo detaljno, iscrpno, pregledno i nadasve korisno!
Trening momčadi je potpuno individualan za svakog igrača, što će vam znatno olakšati kreiranje rasporeda istog. Odaberite karakteristiku igrača u kojoj biste željeli napredak (udarac, uklizavanje, markiranje suparničkog igrača, dodavanje kontrola lopte, igra glavom, i tjelesna pripremljenost), i pustite ga da se "kupa u znoju svome". Ipak, imajte na umu da stalno forsiranje treninga samo jedne karakteristike dovodi do opadanja ostalih. Ne zamarajte igrače nepotrebnim treniranjem

Igrivost i realnost su u LMA Manageru dovedeni vrlo blizu savršenstvu.

karakteristika koje nisu svojstvene mjestu na kojem igraju. Primjerice, obrambenom igraču udarac nije primarna karakteristika nego su to uklizavanje, markiranje, igra glavom, i tjelesna priprema. Da ne bi poslije bilo-nismo znali.
Kad ste lijepo kompletirali momčad, i složili trening i taktiku, slijede naravno-tekme. Sad sjednite i uživajte! Utakmica traje pet minuta, prši 3D akcijom, a screen je pregledan i doista pruža mogućnost da VIDITE igru, putanju lopte, brojeve igrača, čak i tekstualni komentar utakmice ako želite. Programeri iz Codemastersa su u animaciji utakmice rabili 300 "motion-captured" pokreta igrača i više od 37000 animacijskih okvira. Tijekom cijele utakmice možete mijenjati taktiku i igrače, uspoređivati učinak i statistiku igrača protivničke i vaše momčadi. Poslije odigrane utakmice ne propustite "sportski pregled" koji iz TV studija vode poznati sportski novinari BBC-ja Alan Hansen i Ray Stubbs koji je apsolutno briljantan! Pogledajte ostale rezultate i reportažu s vaše utakmice i uživajte u odličnim stručnim komentarima i analizama gore-spomenutih. Velik broj kamera i kutova snimanja otkrit će vam još jasnije eventualne greške u taktici ili načinu igre, pa čak i (ne)spremnost pojedinih igrača u vašoj momčadi, što vam može pomoći pri kreiranju treninga.
I tako bih vam mogao hvaliti LMA Manager u nedogled i nabrajati sve pozitivne strane te sjajne igre, ali neću. Neću jer neke stvari morate sami vidjeti i otkriti, ali i zato što ste već dobili jasnu sliku o ovoj igri. A vjerujte na riječ dugogodišnjem "tesaču" ovakvih igara: riječ je o apsolutno najboljoj nogometno-managerskoj simulaciji ikad napravljenoj za PlayStation! A možda i šire Ixa, možda i šire.

ZA NESTRPLJIVE!

Učini li vam se igra preteškom, ukucajte sljedeće šifre kao svoje ime i prezime:

IVOR INVINCIBLE	pobjeda u svakoj utakmici
KING MIDAS	500 milijuna funti
NORTH AND SOUTH	dovedite bilo kojeg igrača
QUICK DRY CEMENT	brza gradnja stadiona
WITCH DOCTOR	sve ozljede igrača traju samo jedan dan

Nakon ukucavanja i potvrde čut ćete huk navijača. Upišite pravo ime i prezime i uživajte!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8
Definitivno najbolji nogometni manager na PlayStationu.	9

1

2

3

4

[1] Igrački trening i "preslatka" animacija istog [2] Animacija utakmice vrlo je pregledna i jasna [3] A ovo je ipak bit svega: njegovo veličanstvo Pogodak [4] Štovani gledatelji, dobro došli u večerašnje izdanje Sportskog pregleda...

[1] Nakon svakog prolaska ciljem dobit ćete podatke o trenutačnom poretku u utrci. [2] Nagla kočenja podizat će iza vas dimnu zavjesu i uzrokovati brže trošenje guma [3] Aktivni videowall na kojem gledate prijenos utrke [4] Nakon pobjede pozdravite svoje vjerne navijače

Formula One 99

FORMULA ONE 99

proizvođač	PSYGNOSIS
izdavač	SCEE (SONY)
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	SIMULACIJA FORMULE 1
broj igrača	1-2 (SPLIT-SCREEN)
platforma	PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Za prerani start, kao i za neke druge nepodopštine, bit ćete kažnjeni Stop&Go kaznom

Što je to što Formulu 1 čini toliko popularnom? Brzi i skupi bolidi, vješti i hrabri vozači, ili svojevrsni elitizam u odnosu na ostale automoto sportove? Formula One 99 bi vam to mogla otkriti PIŠE Hrvoje Herceg

Dosad je bilo nekoliko Psygnosisovih nastavaka Formule 1, a u prošlom ste broju PSX-a mogli pročitati što bi najnoviji trebao ponuditi. Lista poboljšanja i novotarija bila je uistinu impresivna, a sad kad je konačna verzija pred nama, možemo utvrditi što je od toga ostvareno.

U igru će vas uvesti lijepo renderirana animacija s različitim zanimljivostima koje vas očekuju u Formuli 1. Pošetavši brzo po izbornicima i namjestivši važnije opcije, sjedate u svoj bolid i prava zabava može početi. Pritisnuvši gas, gume će zacviljeti, a motor će vam svojim vrištavim zvukom dati do znanja da to nisu obični automobili. Prva, druga, treća, ubrzavamo dalje, četvrta, peta, šesta, brzina se vrtoglavo približava moćnoj tristotici. Slijedi naglo kočenje, prolazak kroz zavoj s kojih stopedeset i opet po gasu. Da, da, to je ono pravo, F1 u svom najboljem izdanju. Moćni strojevi s gomilom elektronike čija se vrijednost mjeri milijunima maraka ovdje su vam na raspolaganju.

PRVA, DRUGA, TREĆA...

Da bi dojam u vožnji bio pravi, grafički engine mora biti sposoban vrtjeti igru besprijekorno brzo. Najbolji izbor za njegovo testiranje predstavlja staza u Monte Carlu. Iako najsporija, njena krcatost

U ulozi Safety cara bit će mercedes CLK, baš kao u pravoj F1

zgradama i ostalim objektima je pozamašna, stoga je idealna za provjeriti trza li što. Bez obzira na kojem se dijelu nalazili, bez obzira jeste li na stazi sami ili je tu još dvadesetak bolida, zastajkivanja i trzanja nema. A detalja stvarno ne nedostaje, počevši od refleksija na oplati vašeg bolida, dima i tragova što ih ostavljaju gume, iskrenja motora do nekih za utrku nevažnih objekata poput televizijskog helikoptera koji povremeno preleti iznad vas. Na startu ćete čak vidjeti efekt maglice što ga izaziva isijavanje topline iz motora, a vozeći kroz zavoje, vaš će vozač, protiveći se G silama, naginjati glavu. Po prvi put ovdje su retrovizori (dostupni samo u jednom pogledu), no ipak premaleni da bi vam pomogli u kontroliranju situacije iza vas. Iako se čini da je F1 97 bila brža, ovdje je osjećaj brzine mnogo bolji i nekako bliži stvarnosti.

Kad je o stazama riječ, uistinu sam ostao bez teksta. Iako mi je bilo poznato da su za njihovu izradu poslužili FOA-ini CAD nacrti stvarnih staza, ni u svojoj najotkačenijoj mašti nisam mogao očekivati da bi to moglo ispasti tako dobro. Svaka staza u igri vjer-

REPLAY!

Replay će vam omogućiti da ponovno proživite sve uzbudljive trenutke iz utrke. Kamere će se same mijenjati i uvijek će vam na raspolaganju biti zanimljivi pogledi na stazu. Uostalom, ovakve ste prizore prije mogli vidjeti samo na TV prijenosima.

KIŠA PADA, TRAVA RASTE

U svijet Formule 1 spadaju i vremenski uvjeti koji se mijenjaju od utrke do utrke. Da ne bi bilo iznenađenja, pogledajte vremensku prognozu. Iz nje ćete saznati kakvo vas vrijeme očekuje i postoji li mogućnost neke promjene, na bolje ili na lošije. Vrijeme će biti različito - sunčano, oblačno, vrlo kišovito. Tijekom utrke ćete primijetiti razliku u intenzitetu kiše, a kad prestane, u istoj utrci možda zasja sunce. Vaš će se bolid drugačije ponašati u različitim vremenskim uvjetima, što ćete vrlo brzo i sami shvatiti pokušate li po kiši voziti jednako brzo kao i po suhome vremenu

Osim što će uzrokovati različita vozna svojstva vašeg bolida, gume će se i vizualno razlikovati. Kišne će gume imati više šara od onih namijenjenih suhome vremenu. Ako se nađete izvan staze, na gume će hvatati trava ili pijesak, te će poprimiti lijepu zelenu ili žutu boju.

Prizor koji ćete vidjeti prilikom svakog učitavanja. Zbog njegove brzine, samo nakratko

Sorry, kompa, no da si malo više štedio motor sada ne bi morao sakupljati njegove djelove po stazi

na je kopija one u stvarnosti. Glavni urednik PSX-a (D.Z.) se zajedno sa mnom divio (slinio) majstorski obavljenom poslu. Primjerice, u Monte Carlu ćete vidjeti sve zgrade koje postoje u stvarnosti. Znate li za onaj videowall pokraj uzbrdice? Postoji i u igri i- što je najbolje - na njemu možete pratiti prijenos utrke. Čak su i na oštrom lijevom zavoju (kad se spuštate prema moru) postavili dvije palme koje nismo mogli vidjeti ni u jednoj F1 simulaciji, a već su duže vremena ondje. Kad se svako drvce nalazi na svome mjestu, onda se jednostavno nema čemu prigovoriti. Naravno, uza stazu su sve sponzorske oznake i ostale oglasne ploče koje se i inače ondje nalaze, a neke od njih bi valjalo zapamtiti jer bi vam poslije mogle poslužiti kao orijentiri za kočenje.

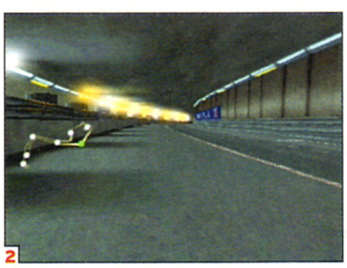
...ČETVRTA, PETA, ŠESTA...

Nakon hvalospjeva na temu detaljnosti dolazimo do onoga što je bit svake vozačke simulacije, a to je vožnja. Ovdje F1 opet zaslužuje odličan. Prekrasno je prolaziti zavoje s dvjestotinjak kilometara na sat, pa zatim naglo kočiti, pa opet ubrzavati - i tako u nedogled. Pri tom sva pomagala poput Brake i Steer assista moraju biti isključena jer se u protivnom F1 pretvara u glupu arkadnu vožnju i onda priča

Usporedimo li Formulu One 99 sa ostalim simulacijama F1, napredak je očit u svakom pogledu

o nekoj uzbudljivosti pada u vodu. Igrajući F1 s uključenim ili isključenim svim tim pomagalima, steći ćete dojam kao da igrate dvije različite igre. U prvoj varijanti F1 vam neće pružiti apsolutno nikakav izazov, nikakvo zadovoljstvo, dok će se u drugoj pojaviti želja za napretkom, kao i zadovoljstvo kada do njega dođe. Nemojte očajavati budete li u početku više vremena provodili pokraj staze ili bili na posljednjem mjestu jer trening je ipak potreban. Da svojim bolidom lakše ovladate, pomoći će vam odlične analogne komande. Sada konačno možete analogno davati gas i kočiti. Kompjutorska konkurencija je pametnija nego prije. Bolje voze, ali i griješe. Osim što svojom greškom mogu izletjeti sa staze, može im se dogoditi i kvar na bolidu. No, ne veselite se unaprijed, isto se može dogoditi i vama, a tada nemojte gubiti živce i razbiti playstation jer sve je to dio F1 svijeta. U tom vas svijetu očekuju svi F1 vozači današnjice, uključujući Sala i Sarrazinea kao zamjenske. Pri odabiru tima za koji ćete voziti imajte na umu da se njihovi bolidi razlikuju. Nemojte očekivati od bolida neke slabije momčadi da bude jednako brz kao onaj bolje momčadi. Upravo zbog toga će u većini slučajeva pobjediti neki od vozača jačih momčadi poput Ferrarija ili McLarena. Razlike među bolidima će biti veće ili manje, ovisno vozite li na brzoj ili sporoj stazi, a i sam vozač će imati velik utjecaj na konačni plasman (Ervine će, recimo, u većini utrka biti ispred Sala). ▶

1



2

3

[1] Svaka zgrada nalazi se na svome mjestu [2] Prolazak kroz tunel u Monte Carlu će, osim klaustrofobičnog osjećaja, karakterizirati i drugačiji zvuk nego na otvorenom [3] Uzbudljivih borba za bolji plasman u utrci neće nedostajati [4] Svi aktualni vozači formule su uključeni u igru

4

HELIKOP d.o.o.

ovlašteni ditributer SONY

i

PSX

Hrvatski PlayStation časopis

U ZAJEDNIČKOJ akciji

uz **svaki** kupljeni PlayStation u Helikopu dobivaš na poklon **3** broja **časopisa PSX!**

HELIKOP d.o.o.

ovlašteni SONY servis
tel.: 01/4666 888

Zagreb, Martićeva 71
tel.: 01/455 19 66, 455 19 77

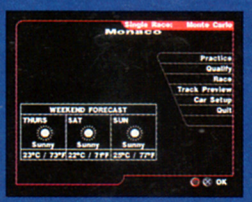
Posjetite nas i uvjerite se!
Mi imamo vrhunsku **kvalitetu** za Vaš novac!!!

SET UP

Priprema bolida za svaku stazu uobičajen je posao prije svakog treninga ili utrke u F1. Zato će vam za svaku utrku biti ponuđena tri predefinirana setupa, a ako mislite da to možete bolje srediti, bacite se sami na namještanje bolida. Moći ćete namjestiti pritisnu silu krilaca, raspored sile kočenja, vrstu guma, tvrdoću ovjesa i prijenose u mjenjaču. Osim tih priprema, trebate razraditi i strategiju ulazaka u boks (ako vozite veći broj krugova) jer je važno odrediti količinu goriva koju ćete uliti u bolid, kao i vrstu guma. Pri njihovom odabiru morate obratiti pozornost na njihovu smjesu (meka i tvrda), na njihovu namjenu (kiša/suho) te odabrati tlak zraka u njima. Pripazite na činjenicu da je trošenje guma prilično dobro odsimulirano. Razlika između novih i istrošenih guma se itekako osjeti, a ako često kočite, blokirajući kotače, morat ćete ih mnogo prije zamijeniti.

Set up izbornik prije utrke

Set up u boksu



Vremenska prognoza

Set up igre

...SEDMA, 320 KM/H

Prvi su put u F1 uključena sva FIA-ina pravila te se sve odvija po propisima. Ako prerano startate, bit ćete kažnjeni, kao i za presjecanje zavoja. Čak ćete morati paziti da ne prekoračite brzinu pri ulasku u boks. Sankcije za vaše (ne)namjerne pogreške bit će ulazak i zaustavljanje u boksu (stop&go). Loša strana pravilnika je u tome što ne morate izvršiti svoju kaznu ako nećete. U stvarnosti bi to završilo vašom diskvalifikacijom, dok se ovdje to očituje dodavanjem kaznenog vremena konačnom pa se time vaš plasman pogoršava.

Također ni za vožnju u suprotnom smjeru i razbijanje većine vozača ne postoje nikakve sankcije, što je već nešto veći propust. Bez obzira na te propuste, uvođenje pravilnika predstavlja dobar potez za potpuno dočaravanje F1.

U skladu sa ostalim simulacijskim elementima trebale bi biti i štete vaših bolida. Iako postoje dva stupnja mogućnosti oštećenja (jači i slabiji), nijedan ne može odsimulirati oštećenja bolida kakva su u stvarnosti. Dobro, možete otrgnuti prednji spojler, možete otrgnuti kotač, ili izazvati neki drugi defekt na vašem bolidu, no da biste to izveli, morate velikom brzinom udariti u nekoga ili nešto. Malo je čudno kad s nekih dvjesto kilometara na sat udarite u zid uza stazu, a vaš bolid ne pretrpi nikakva oštećenja. Iako bi njegova preosjetljivost na vanjske utjecaje nekome predstavljala samo gnjavažu, bilo bi lijepo da postoji kad su već neki drugi dijelovi igre razrađeni do najsitnijih detalja.

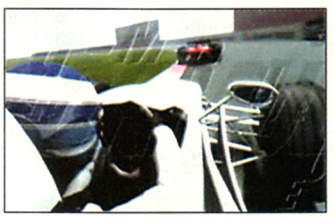
Prijašnje verzije F1 mogle su ugostiti najviše četiri igrača (potrebno dva playstationa i link kabel). Kod novog nastavka link opcija je izbačena. Razlog tomu je, kako kažu, zbog nesigurnosti hoće li u tom modu sve raditi kako treba. Kad već neće ići učetvero, onda ćete moći zaigrati F1 udvoje pomoću uobičajenog split-screena. Iako u drugim simulacijama vožnje ne držimo velikim propustom što osim vas i vašeg prijatelja nema nikog drugog na stazi, ovdje bi ugođaj ipak bio bolji da svoje snage možete odmjeravati s dvadesetoricom vozača.

Malo- pomalo stigli smo na cilj. F1 će vam, uza sva poboljšanja i novosti koja je donijela, pružiti bolji osjećaj vožnje tih jedinstvenih bolida nego bilo koja trenutačno dostupna simulacija Formule 1. S golemom količinom detalja, bilo u dizajnu staza i bolida, bilo u simulacijskom aspektu, postavila je mjerila prema kojima se druge simulacije moraju ravnati. Ipak kao i sve igre, ni F1 nije savršena. U nekim segmentima postoji još mjesta za poboljšanja, no unatoč tim sitnijim propustima F1 je definitivno najbolja simulacija Formule 1 koju u ovom trenutku možete zaigrati na Playstationu.

Dotjeranost do najsitnijih detalja pokazuje koliko je F1 99 ozbiljan proizvod

AUTOMATIKA ILI NE?

Ovaj nastavak F1 donio je nešto što nijedna vozačka simulacija dosad nije - poluautomatski mjenjač. Baš je čudno da mjenjač koji je već duže vremena zastupljen u pravoj F1 ne postoji ni u jednoj njenoj simulaciji. On funkcionira ovako: kad ubrzavate, sami mijenjate brzine, a kad usporavate, automatika taj posao obavlja umjesto vas. Na taj način možete bolje kontrolirati brzinu kroza zavoje, i isto tako možete zavrtjeti motor nekoliko okretaja više i tako dobiti nešto više snage u nekom ključnom trenutku.



Uvodna animacija će vam prikazati neke zanimljivije prizore iz svijeta Formule 1. Ovdje vam prikazujemo samo neke.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	6
Ljubitelji Formule 1 imaju pred sobom naslov koji ne smiju propustiti.	9

1

2

3

4

[1] Uobičajena gužva na startu. Obratite pozornost na refleksiju oplate vašeg bolida [2] Kiša na startu može predstavljati početak vaših problema. [3] Posljedicu oblačnog vremena je uvijek teško predvidjeti. Za nekoliko trenutaka može zasjati sunce, ali vas isto tako može okupati kiša. [4] Famozne dvije palme, koje dosad niste mogli vidjeti ni u jednoj F1 simulaciji

Tony Hawk's Pro Skater

TONY HAWK'S PRO SKATER

proizvođač NEVERSOFT
izdavač ACTIVISION
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA SKATEBOARDINGA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card Dual Shock Analog

Je li vam se ikad dogodilo da ste sanjali savršeni san, a ujutro se osjećali jadno shvativši da to nije bila stvarnost? Ovo je ista stvar, samo što se iz ovog sna nećete probuditi... PIŠE Danijel Milčić

Žanr koji je utemeljen prilično davno na Atariju sa sada već klasičnom igrom "720 Degrees" dobili smo prije nešto manje od godinu dana i na Playstationu s Electronic Artsovim naslovom Street Sk8er. Pojavila se evo još jedna takva igra nudeći puni osjećaj, zadovoljstvo i realnost skatebordinga, donoseći tako idealnu cjelinu na Playstation konzolu. Tekst koji slijedi samo će vam pokušati predočiti ovu igru jer je savršenstvo nemoguće riječima opisati...

THPS je igra rijetkog žanra koja nudi ono što drugi proizvođači kažu da je nemoguće. U "posljednjoj" godini Playstationa Neversoft je isprogramirao engine koji dopušta igraču izvesti sve što je moguće u skateboardingu. Skakanje, brzinu, trikove i, naravno, pad na doslovce svaku površinu u igri. Zamislite prostoriju u kojoj možete gurnuti, razbiti, preskočiti ili pregrandati svaku stvar ispred vas. Možete skakati u tajne prostorije, grabiti bonuse i nagrade za trikove, vinuti se u zrak 10 metara i izvući 5 prekrasnih trikova o kojima niste ni sanjali. Zvuči dobro, a sad zamislite kako je kad izađete iz te prostorije...

HI, MY NAME IS... Tony Hawk Bob Burnquist Kareem Campbell Rune Glifberg Bucky Lasek Tony Hawk Bob Burnquist Kar

U početku je planirano da se otkupi pravo na uporabu imena Tony Hawk i da se tako nazove igra. On je trebao biti jedan od vozača, a za ostale u to vrijeme nije bilo planova, međutim kad se našao s razvojnim timom i vidio kako igra dobro izgleda, predložio je da njegovi prijatelji koji se bave profesionalnim skateboardingom također nastupe u igri. Prijedlog je prihvaćen, i oni su tu...

Tony Hawk

Tony Hawk

Glavna faca u igri, skatea od malih nogu, već je 16 godina profesionalac. Rođen je i odgojen u sjevernoj Kaliforniji. Tony je izmislio hrpu trikova. Mnogi ih toliko neće naučiti tijekom cijelog života. Njegovo zanimanje za ovaj sport nema granica. On je jedina osoba na ovom svijetu koja je uspješno uspjela sletjeti 900.

GODINE **31** ROĐEN **USA** GRAD **CARLSBAD** PRO **16 GOD.** STAV **GOFFY** VISINA **6`2"**

Bob Burnquist

Rođen u Brazilu, Bob Burnquist je stupio na scenu prije 6 godina, i u tom vremenu se već jako upetljao u ovaj sport. Njegov unikatan stav i stil učinili su od njega jednog od najzanimljivijih i najoriginalnijih skatera u posljednjih 10 godina.

GODINE **22** ROĐEN **BRAZIL** GRAD **ENCINITAS** PRO **7 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **5`11"**

Elissa Steamer

Kareem Campbell

Rođen je u New Yorku, a odrastao u Los Angelesu. Probijajući svaku granicu između East coasta i West coasta, pokupio je najbolje s obje strane i razvio pravi street skating stil. Najbolji u svojoj kategoriji.

GODINE **26** ROĐEN **USA** GRAD **LA** PRO **6 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **6`00"**

Rune Glifberg

Originalno iz Copenhagena, Rune Glifberg sada vozi u Kaliforniji. Izvježban je na svim terenima, uspješno savladava sve što poželi voziti, tako da ga možete vidjeti kako vozi spust ili divlja po nekom bazenu.

GODINE **25** ROĐEN **DENMARK** GRAD **COSTA MESA** PRO **7 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **5`11"**

Bucky Lasek

Bucky Lasek

Ima karakteristično grubi stil, tipičan za East coast. Sa znanjem koje posjeduje, uvijek je pola koraka ispred drugih. Nedavno se prebacio u Kaliforniu da bi pokazao cijelom svijetu od kuda je i kamo ide.

GODINE **25** ROĐEN **USA** GRAD **CARLSBAD** PRO **9 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **5`11"**

1

2

3

4

[1] Ovakve se stvari događaju kad pokušavate izvesti neizvedivo [2] Ova je slika "teška" točno 66.6 Kb :), otprilike koliko i ovaj trik [3] Nakon žešćeg rada, vaše skateerske osobine dostići će maksimum. [4] "White man can`t jump", but black definitly can!

PRESS X TO GO

Igra započinje filmskom animacijom tipičnom za ovaj tip igre; brzi kadrovi, predstavljanje skatera i, naravno, punk-rock. Ne dirate li nakon toga ništa 30-ak sekundi, započet će demo mode najavljujući vam o čemu je riječ. No, kako to vjerojatno nećete učiniti, doći ćete do glavnog izbornika, sažetog, ali sa svim potrebnim informacijama. Tri su glavna moda igre. Free Skate govori sam za sebe, to je čista vožnja bez vremenskog ograničenja, bodovanja, zabrana. Ovo je zapravo srce igre, vožnja iz iz čistog gušta, vožnja po skladištima, parkovima, ulicama, shoping centrima i

Da se dijeli nagrada za najinovativniju i najzabavniju igru za PSX, Tony Hawk's Pro Skater bi zacijelo odnio 1. mjesto

skate-parkovima uz "izvlačenje" supertrikova. No, ono po čemu se Tony Hawk razlikuje od skate igara za PS je relativno jednostavno izvođenje velikog broja trikova s vrlo glatkom animacijom, tako da svaka vaša akrobacija izgleda genijalno.

Free style vozite po nivoima, a cilj vam je osvojiti što više bodova u 2 min. Career mode ćete zaigrati kad prokužite sve osnove u igri i budete spremni za "otključavanje" novih staza i opreme. Na raspolaganju vam stoji 10 igrača različitih osobina i opreme. Onog kojeg izaberete u Career modu vozit ćete do kraja igre. U svakom nivou možete osvojiti po 5 videokaseta, ali će pred vas biti postavljeni specijalni zadatci, npr. postigni 5000 bodova, nađi skrivenu kasetu, sruši sve kutije, skupi slova "SKATE" i postigni 10000 bodova. To sve, naravno, ne morate učiniti odjednom, svaki put

Sad bar znam kako da si iskoristim bazen preko zime

em Campbell Rune Glifberg Bucky Lasek Chad Muska Andrew Reynolds Geoff Rowley Elissa Steamer Jammie Thomas

Chad Muska

Iz grada kockara, Las Vegasa, do bilo kojeg drugog urbanog grada, Chad Muska osjeća se kao kod kuće. Pokupio je mnoge nagrade za svoj street skate i dignuo kreativnost na novu razinu, donoseći tone novosti u svaki američki grad.

GODINE **22** ROĐEN **USA** GRAD **LA** PRO **5 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **5`10"**

Kareem Campbell

Andrew Reynolds

Andrew Reynolds

Profesionalac je samo 3 godine, no to mu je bilo i više nego dovoljno da odvrati pozornost svih koji se zanimaju za skateboarding. Poznat po preskakanju golemih gapova, stepeništa i avionskih hangara.

GODINE **20** ROĐEN **HUNTINGTON BEACH** GRAD **LA** PRO **3 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **6`2"**

Geoff Rowley

On je jedan od onih Engleskih skateera koji lagano i bez panike savladavaju svaki hand-rail koji

Bob Burnquist

se pred njih postavi. Geoff je također prešao u Kaliforniju prije par godina, i od tada neprestano vozi street skate.

GODINE **23** ROĐEN **UK** GRAD **GRADHUNTINGTON BEACH** PRO **5 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **5`8"**

Elissa Steamer

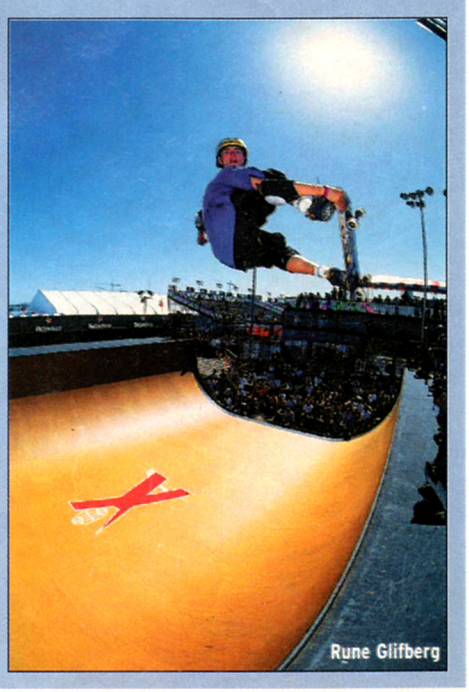
Prva žena u povijesti koja je prešla u profesionalce i ima dasku sa svojim imenom. U posljednjih 6 godina svako žensko natjecanje na koje je prijavljena prošla je neporaženo. Ove godine natjecala se u skateparku Tampa Pro protiv muškaraca.

GODINE **CENZURIRANO :)** ROĐENA **USA** GRAD **FORT MAYERS** PRO **1 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **5`4"**

Jammie Thomas

Iz Alabame, trenutačno je novi stanovnik Kalifornije. Profesionalac je već 6 godina od 12 g. ukupne skateerske karijere. U tom periodu napravio je 6 skateerskih videa i potukao stotine rekorda u grindanju najdužih railova.

GODINE **24** ROĐEN **USA** GRAD **LA** PRO **6 GOD.** STAV **REGULAR** VISINA **6`0"**


Rune Glifberg

posjetite nas
na adresi
www.continuum.hr

CONTINUUM

Continuum d.o.o., Berislavićeva 3 (u dvorištu), 10000 Zagreb
tel/fax: 01/4872-313, tel: 01/4872-334, e-mail: info@continuum.hr

THRUSTMASTER
ovlašteni distributer za Hrvatsku

'saveznička snaga' u vašoj ruci

Top Gun Platinum, F-16, F-22 Pro - palice kakve imaju samo US Air Force i ThrustMaster

punim gasom

Charger, Sprint,
Formula Pro
vrhunski volani za PC

više tipki, više akcije

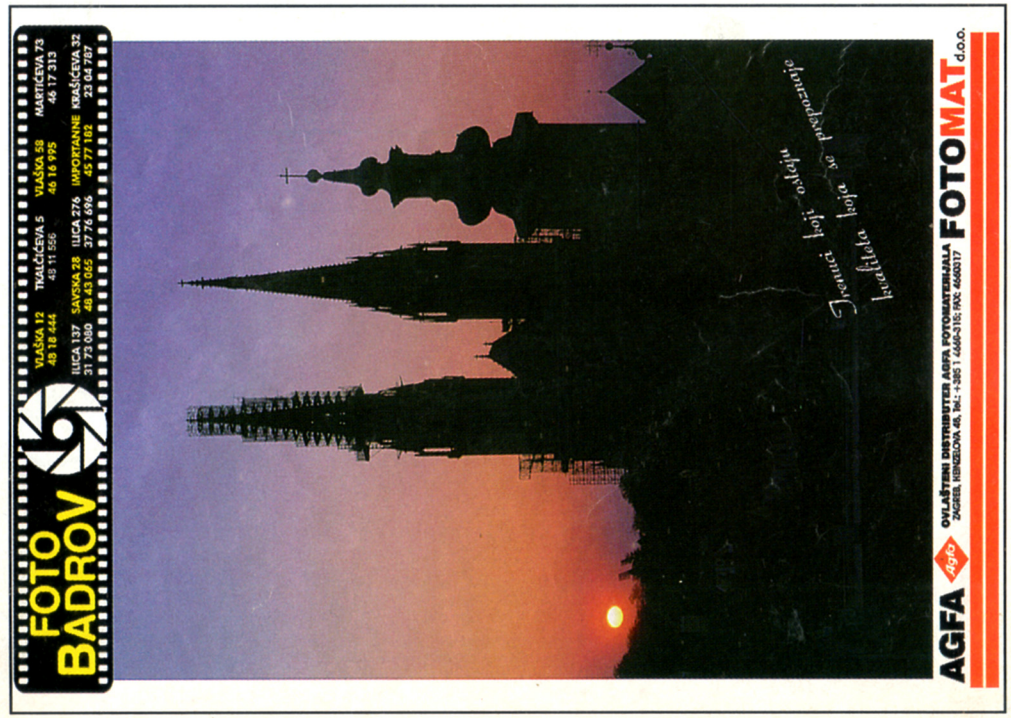
Premier, Rage 3D, Fusion - višenamjenski programabilni gamepadi za PC

opremite svoj playstation

ShockHammer - anatomski oblikovan
DualShock kontroler
Formula Race Pro - volan s pedalama

IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!

Jednogodišnje jamstvo na sve proizvode!
Tražimo tvrtke-partnere za daljnju prodaju!



[1] Na ovom nivou ima i prometa, jednostavno preskočite auto i bit ćete nagrađeni bonusom [2] Glavna faca, Tony Hawk, uhvaćen u 360 switch methodu [3] Osnovni 2 player mode u kojem je jednostavno cilj sakupiti više bodova [4] Kojiput vam jednostavno sve ide naopako

možete riješiti po 1 zadatak. Vremensko ograničenje vam je 2 min. Skupljajući vrpce, "otvorit" ćete nove nivoe, poboljšati svoje sposobnosti i otvoriti si put do natjecanja, a ondje se ocjenjuje stil, iskorištenost prostora i težina trikova, a za pad se oduzimaju bodovi. Imate tri pokušaja, za svaki po minutu. Na kraju se zbrajaju bodovi iz dvaju pokušaja u kojima ste bili najbolji i proglašava se pobjednik. Samo prva tri mjesta donose medalju. Natjecanje možete ponoviti nebrojeno puta. Ukupno postoje 3 natjecanja, a odnesete li u sva tri zlatnu medalju, bit ćete nagrađeni videom za lik s kojim ste igrali.

HEY GAIN, LET`S KICK SOME BASE!

Nakon nekoliko osvojenih vrpca u Career modu, shvatit ćete da je skučeni skate-park bio tek početak i da prava igra tek počinje. Nivoi koji slijede mnogo su prostraniji i uglavnom se zbivaju na otvorenom, bolji su od zabavnih parkova, krase ih skakaonice, rampe, hand railovi, gimnastički konji, kante za smeće, mostovi, bazeni i hrpa drugih stvari koje će vam poslužiti za izvedbu trikova i omogućiti vam hrpu switcheva jer vam se svakim novim skokom pod nogama nađe neka površina pogodna za grind. Trikovi koji su međusobno povezani zbrajaju svoje vrijednosti i automatski donose veći broj bodova u kraćem vremenskom razdoblju. Neversoft je donio sve ono što jedan skater poželjeti može. The high scool nivo se načelno može podijeliti na više cjelina. Npr. dok se nalazite na krovu škole, možete ostati gore izvoditi trikove ili "slučajno" trknuti štap koji drži veliki prozor, a kad se razbije, uskočiti kroza nj i naći se u školskoj dvorani... To je, naravno, samo jedna od mogućnosti - vjerujte mi, to je tek početak. Volite li "street skating" ili "trick skating", ova igra pokriva sva područja. Većina nivoa vam dopušta da se vrtite po njima non-stop i iznova vraćate na početak (Downtown: Minneapolis, Miami i Woodland Hills), no kod drugog tipa nivoa (Mall: New York) to neće biti moguće. Taj se nivo, primjerice, odvija linearno, vozite se po velikom shoping centru koji je na blagoj nizbrdici te sve trikove izvodite usput u vožnji (nije predviđeno vraćanje unatrag), što vam dosta otežava igru, ali i povećava adrenalin u krvi. Sročimo to malo drugačije, vi ste manijak sa skateom koj je upao u dućan i sad uništava sve oko sebe, skače po hand-railovima, grinda izložene aute, razbija stakla i kupa se pod ukrasnim slapićima...

STAJLIŠ _ _ _ _ _ !

Rijetko se koja igra može pohvaliti grafikom kakva je u THPS-u, a definitivno se nijedna ne može pohvaliti ovakvim tehničkim dostignućima. Izgleda odlično, teksture su u redu, a fizika je za 5, no ono što još nismo vidjeli je real time izvedba FMV scena. Naime, dok se vi vozite po stageu i skačete po rampicama, na susjednoj se zgradi na velikom ekranu vrti spot grupe čija se stvar čuje u pozadini. Zamislite samo, vi ste u zraku i izvodite "Christ air", a u pozadini Primusov spot "Jerry was a race car driver." Animacije likova su odlično izvedene te svaki trik izgleda baš kako i u stvarnosti. No, postoji nešto još bolje animirano. Padovi. Svaki put kad se razvalite po betonu , vaš će vam lik dočarati vrlo bolno kotrljanje i savijanje ruku i nogu, a iz glave će mu izletjeti oko decilitar krvi, što će samo potvrditi da je boljelo! Što se kamere tiče, bolju nećete vidjeti nikad. Uvijek vas prati iza leđa, nema šanse da joj pobjegnete. Kad padate na bok, okreće se skupa s vama, a zemlja vam se približava s desne strane ekrana (ako padate na desni bok); često će vam se zavrtjeti, no u tome i je čar, zamislite samo kako biste se osjećali na pravom skateu vrteći 720...

Igrivost, originalnost, atmosfera, grafika i vrhunska zabava - dosad su programeri mislili da je to nemoguće objediniti...

Za igru poput ove Activision i Neversoft su odabrali savršen soundtrack. Može se tu naći svega, od rapa i punk-rocka do drum and bassa. Na CD-u su se od komercijalnijih bendova pojavili Primusi, Suicidal Tendencies i Gold Finger. Svaka stvar nosi neku atmosferu, uglavnom destruktivnu, pobuđujući u vama osjećaj da morate opaliti neki style grind na svakom railu. Zvučni efekti su taman sjeli na svoje mjesto, služe svrsi, ali kad budete igrali, preporučujem da pojačate glazbu na 10. Npr., kad se fino oderete po betonu ili ostavite djecu na hand railu, čut će se fini udarac, no od vike ništa, a kad bi se netko doista tako razvalio, mislim da bi isti čas cijela Hrvatska čula. Publika super zvuči i ohrabruje vas tijekom natjecanja, no ako ne izvučete trik do kraja i ostanete na podu, čut ćete uzvike razočaranja i podrugivanja. Eto, što reći, THPS mi je definitivno ispunio snove pokazavši se najboljom igrom u svom žanru i stekavši titulu jedne od tehnički najnaprednijih igara za PSX. Na kraju valja napomenuti da se igra može igrati i u dva igrača, što otvara nove mogućnosti, no ne bi bilo u redu da vam sve kažem, najbolje otkrijte sami.

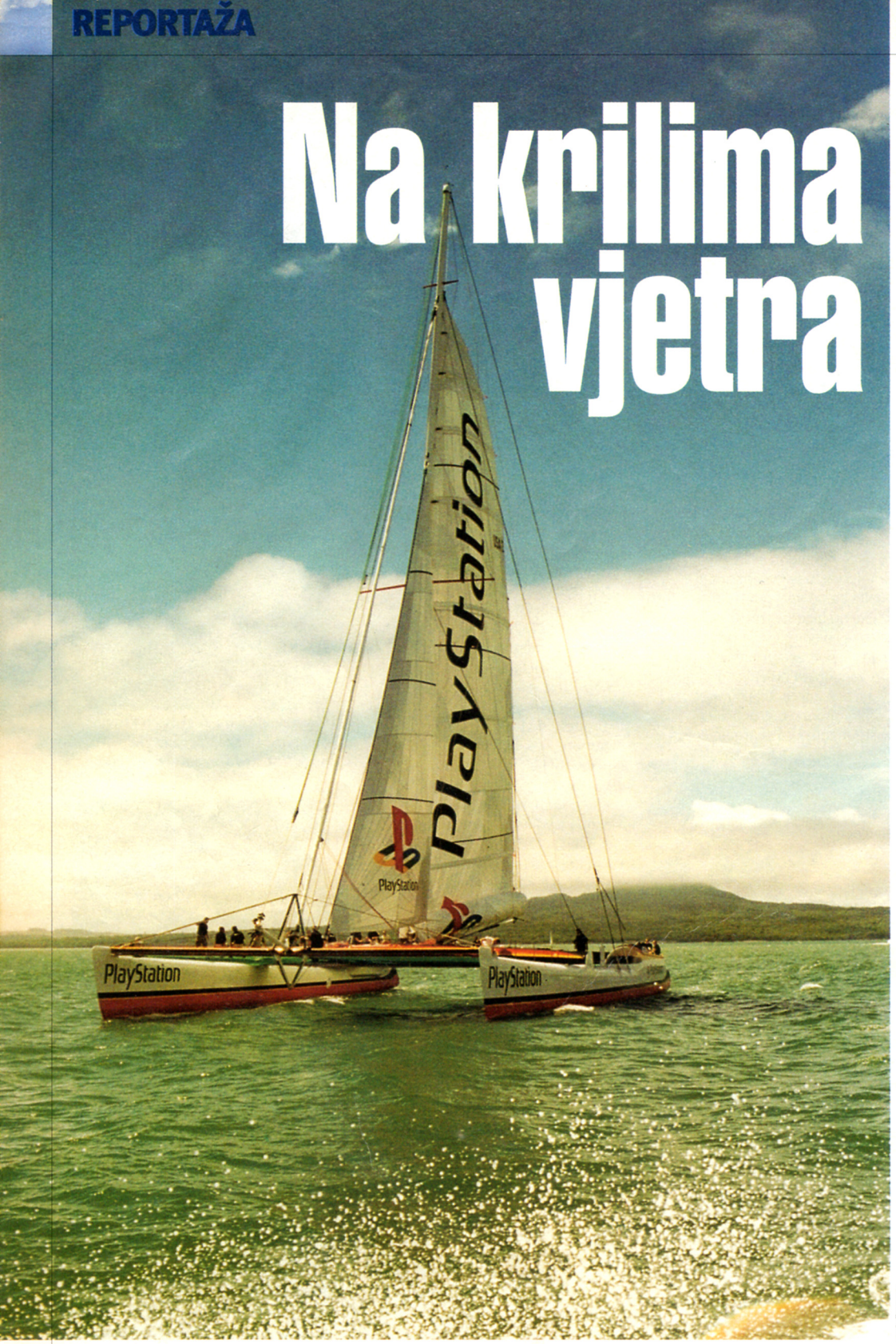
Ovo izvodite na školskom krovu; ako skočite kroz prozor vidljiv u pozadini, nova avantura počinje...

Ne, ne čini vam se, ispod vas su doista kosti nepoznatog bića, no za ovu lokaciju to zbilja nije čudno

Kad vrijeme istekne, vaš će se igrač automatski zaustaviti ako niste u zraku ili na nekom railu

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	9
Čudno, prije mjesec dana sam tvrdio da niti jedna igra ne zaslužuje 10... :)	10

Na krilima vjetra



© C. FEVRIER

najbrži PlayStation na svijetu!

Paralelno s ultratajnim razvojem najbrže konzole na svijetu - PlayStationa 2, Sony je ulagao golem novac u marketing. Tako je nastalo i najmodernije, superbrzo čudo koje bi trebalo zgaziti sve svjetske rekorde - katamaran PlayStation, najimpresivnija svjetska jedrilica

PIŠE Danijel Reškovac

Koji li je to gen u ljudskoj prirodi koji obožava stiskanje u sigurnoj masi? Lijep i udoban, krajnje životinjski filing, potvrda priznatih vrijednosti. Jednom nametnuta vrijednost postaje opće dobro i, ne trepnuvši, budite se kao ponosni vlasnik PlayStation konzole. Ma koliko se mi trudili biti strogi individualci, ipak nam zatitra iskrica ponosa kad čujemo da se PlayStation dosad prodao u 60 milijuna primjeraka i da pripadamo brojnoj porodici PSX fanatika.

Kad je prije nekoliko godina generalni direktor Sonyja izjavio da im je PlayStation najvažniji strateški proizvod, nitko se tome nije nadao, ali smišljena propaganda čini svoje. Sony je dosad pokazivao da ima sluha za nove trendove pa je, podupirući sportove kao snowboarding i air surfing, i izravno utjecao na njihovu popularnost. U već etabliranim, globalno prihvaćenim sportovima išlo je malo sporije, ali sada već i svaki priglupi macho, gledajući ligu prvaka ili formulu, zna što je PlayStation. U probijanju svih limita najdalje se otišlo punim sponzoriranjem jednoga od najzanimljivijih jedriličarskih pothvata devedesetih; u suradnji sa Steveom Fossetom, bjelosvjetskim pustolovom, izgrađen je golemi, 32-metarski katamaran predviđen za najzahtjevnije izazove i obaranje mnogih rekorda.

© C. FEVRIER

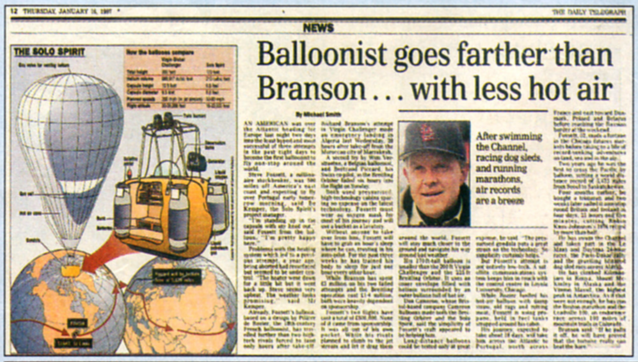
TKO JE TAJ STEVE FOSSET?

Steve Fosset, rođen 1944., jedan je od najvećih avanturista našeg doba. Rođen u Californiji, nije morao brinuti ni o čemu osim o dobrom vjetru u leđa i brzini, brzini... i, naravno, o lovi kojom bi to sve bilo moguće. Možda je zato i napravio karijeru na financijskom tržištu i svojim si tvrtkama Lakota Trading Inc. i Marathon Securities Inc. osigurao dovoljno love za sve svoje ludorije. Uvijek nazočan u sportovima u kojima se zahtijeva najveća izdržljivost, Stivi se najviše bavio cross-country skijanjem i planinarenjem. Osvojivši Everest dvaput, vozikao se malo i na reliju Pariz - Dakar, tri godine sudjelovao na 24 sata Daytone, a 93. i 96. vozio je i čuvenog kremer porschea 962C/K8 spyder na 24 sata Le Mana. U međuvremenu, kad u uredu nije bilo posla, sudjelovao je i na paklenski teškom Ironman triatlonu (2,4 milje plivanja, 112 milja pedaliranja, 26 milja trčanja), preplivavao La Manche i Bospor-Dardanele (amo i tamo), trčao s psima po Aljasci (Iditarod dog sled race, 1165 milja) i obarao rekorde u cross-country skijanju (Aspen to Vail - 59 sati, 53 min i 30 sec, za one koji ne vjeruju).
Devedesetih se Steve malo zagrijao za balone i porušio skoro sve važnije rekorde, bilo sam, bilo u društvu. Nakon što je preletio Atlantik i postao prvi čovjek koji je sam preletio Pacifik (Seul-Saskatchewan, 5435 milja), poželio je obići svijet u balonu. Poznati su njegovi pokušaji 97. i 98., koji su neslavno završili, kao i čuvena utrka koju je prihvatio od isto tako poznatog avanturista Richarda Bransona, direktora Virgina. Branson je u 4 miljuna dolara vrijednom Virginovom balonu bio ipak malo brži, a i letio je na 30.000 fita (putnički zrakoplovi lete na 35.000). Fosset je u svom 200.000$ skromnom balonu morao letjeti niže, pa je upao u vremenske neprilike.
Jedva preživjevši sljedeći pokušaj oblijetanja svijeta, Steve se malo smirio. Sa svojim Solo Spiritom naletio je na oluju između obala Australije i Solomonskog otočja. Nakon nekoliko dana plivanja i molitelnia ne postane hrana morskim psima primijetio ga je jedan francuski vojni zrakoplov koji mu je bacio namirnice, a spasio ga još jedan freak, Australac Laurie Piper koji je tih dana slučajno prolazio tuda svojom jedrilicom oplovljavajući svijet. Po svim zakonima vjerojatnosti, takvi se ljudi, čini se, pronalaze kao mi s frendovima u lokalnoj birtiji.
Poznat kao pomorac i jedriličar, Fosset je devedesetih jedrio na svojem katamaranu Stars And Stripes i manjem trimaranu Lakota, prešao oceane uzduž i poprijeko i oborio neke rekorde. Otad počinje njegova suradnja sa Sonyjem koji mu je ponudio mjesto skipera na svom hi-tech katamaranu, a Steve, pogađate, takvo što nije mogao odbiti.

KAKO SE IGRATI SA SREĆOM I OSTATI ŽIV

16. kolovoza 1998. Steve je ipak malo pretjerao i nevrijeme ga je uhvatilo nespremnog između obale Australije i Solomonskog otočja. Misleći na morske pse koji su kružili oko njega, Fosset je odlučio napraviti kompromis s božicom Fortunom, pa je prekinuo svoj treći pokušaj oblijetanja svijeta. Ništa zato, sada će ga oploviti.

BRUCE JARVIS ©



NEWS

THE DAILY TELEGRAPH

Balloonist goes farther than Branson . . . with less hot air

By Michael Smith

THE SOLO SPIRIT

After swimming the Channel, racing dog sleds, and running marathons, air records are a breeze

Balloonist rescued from shark-infested sea

By Barbie Dutter in Sydney

THE American balloonist Steve Fossett spent 20 hours adrift in the shark-infested waters of the Coral Sea before being rescued by an Australian yacht yesterday.

He had travelled more than 15,000 miles during his fourth attempt to fly around the world when his balloon, Solo Spirit, ruptured during a violent thunderstorm. It plummeted more than five miles before crashing into the sea near the Solomon Islands and catching fire.

Mr Fossett said last night that he feared the crash would kill him. "There was a line of thunderstorms and I thought I had sufficient altitude to go over the top, but I got drawn down into one," he said.

"The hail was coming out of it and it cooled off my balloon and I went down inside the thunderstorm and the balloon ruptured." He descended through "tremendous sheets of hail just flooding me" until he hit the water with an enormous force.

"I thought it would kill me. Just in the last 30 seconds I cut away a lot of tanks. Maybe I gave the balloon a little bit of lift so I hit the water and then the capsule was immediately pulled underwater and filled with water.

"At first, when the balloon ruptured at 29,000 feet, my reaction was disappointment that I wasn't going to fly around the world.

"But then, as I continued my descent, I realised I was more concerned about just living . . . It was great to be rescued."

After sending off two satellite distress beacons in the early hours of yesterday, Mr Fossett's liferaft was spotted by a French military aircraft which dropped a liferaft equipped with food and fresh water. As a Royal Australian Air Force Hercules circled overhead search and rescue authorities diverted three vessels — the 50ft ketch Atlanta, a commercial container ship and a New Zealand navy tanker — to the scene, an area of largely uncharted waters strewn with hazardous reefs and home to sharks and giant saltwater crocodiles. Despite the dangers and pitch darkness, a rescue operation began at around 9pm (12 noon BST) and an hour later, the Atlanta had Mr Fossett safely aboard. He was due to be transferred to the Endeavour last night and will be taken to Townsville, Queensland, later this week.

Paul Threlfall, a search and rescue officer with the Australian Maritime Safety Authority, said last night: "The rescue went very well. The Atlanta sailed in there, despite the darkness and all those reefs, and picked him up. They are now sailing out of the area to rendezvous with the Endeavour."

Mr Threlfall praised the Atlanta's skipper, Laurie Piper. "All credit to him. I believe he did a very brave thing, because there is quite a lot of danger in that reef area and it was by no means an easy feat."

Mr Piper said: "I've rescued a couple of people, but I've never rescued a balloonist before." He said Mr Fossett would be shown "what Australian hospitality is all about". The control centre in St Louis, Missouri, became aware that something was wrong after losing the balloon from their tracking screens shortly after midnight (3pm BST).

Around three hours later, signals from the two satellite distress beacons were received by the Canberra-based Australian Maritime Safety Authority.

A spokesman at the American control centre said those signals meant that the balloonist must have been "scared to death". He had arranged before the flight that the firing of two emergency locators indicated that he was in serious trouble.

It was Mr Fossett's fourth attempt to circumnavigate the globe single-handed by hot-air balloon.

He had travelled around 15,200 miles — breaking his previous distance record by nearly 5,000 miles — before ditching.

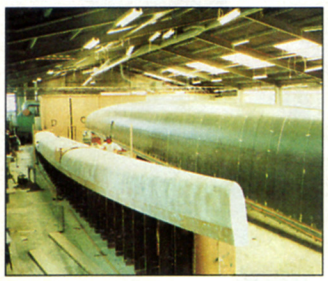
Fossett's 5-mile fall from the heavens

Mission control: St Louis, Missouri
1 Aug 7: Fossett starts journey in Solo Spirit from Mendoza, Argentina
2 Aug 16: Balloon damaged during thunderstorm and falls 29,000ft into Coral Sea
Fossett's route
3 Control centre in Missouri loses balloon from tracking screens. Three hours later Fossett's satellite distress signals are received. French military plane drops liferaft
4 Fossett rescued by Atlanta after 20 hours adrift
Solomon Islands
Coral Sea
Townsville
AUSTRALIA
Canberra
Sydney

Steve Fossett: he said his disappointment at failure soon turned to relief that he was alive

IGRANJE S MATERIJALIMA

Ovo je radionica Cookson Boats na Novom Zelandu. Tu je vođa projekta Pete Wilson proveo sate i sate s dizajnerom Kurtom Jordanom testirajući i nadmudrujući se s aerodinamikom i strukturama materijala. Srećom su imali program Finite Element Analysis koji ispituje materijale u različitim uvjetima.



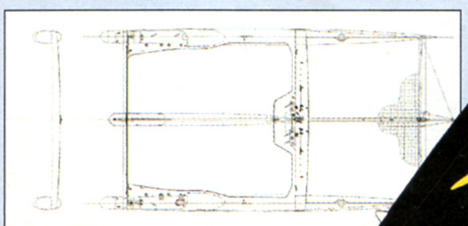
© C. FEVRIER

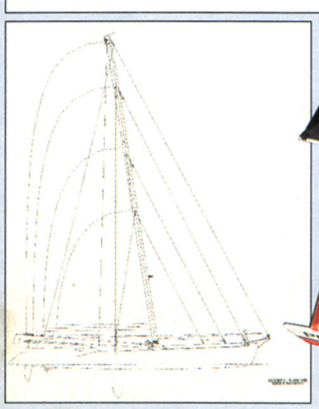
LJEPOTAN PLAYSTATION

Sonyju je očito jako stalo da ima nešto najbolje na svijetu. Kako inače objasniti činjenicu da imaju katamaran koji je građen u najpoznatijim radionicama triju kontinenenata?! Do posljednjeg su časa podaci o ovom projektu držani u najstrožoj tajnosti, što i je podgrijavalo atmosferu najiščekivanije jedrilice ovog desetljeća. Dizajn je povjeren Ginu Morrelliu i Pete Melvinu, poznatim američkim majstorima koji su izradili prve dvije Fossetove jedrilice i jedrilicu prošlogodišnjeg osvajača America Cupa. Rabeći posebni Velocity Prediction Program (VPP), koji se pokazao u osvajanju kupa, dizajneri su mogli unijeti i predvidjeti veliki broj mogućnosti koje su im pomogle u konstrukciji ovog ljepotana. Uzevši u obzir sve moguće vremenske uvjete i ponašanja vjetra te zahtjeve i limite jedne jahte za obilazak svijeta, uz minimalan broj posade s druge strane, Morrelli i Melvin napravili su prve skice koje su poslali Fossetu i stalnim članovima njegove posade, Brianu Thompsonu i Ben Wrightu, koji su odlučivali o detaljnoj opremi broda. S gotovim nacrtima, Fosset je izgradnju povjerio Cookson Boatsu na Novom Zelandu. Kao vođa projekta izabran je Pete Wilson, veteran America Cupa. Tamo su, uz pomoć programa Finite Element Analysis, testirali različite materijale i njihovu otpornost na vremenske uvjete i udare. Jarboli su napravljeni u Southern Sparsu na Novom Zelandu od biranih materijala, a jedra su nastala u najvećoj i najpoznatijoj tvornici jedara North Sails u Californiji. Površina jedara uz vjetar je 676 kvadratnih metara, a niz vjetar čak 1081m! Hi-tech materijali rabljeni u izradi jedara opravdavaju riječi njihovog dizajnera Petera Mahra da na svijetu ne postoji jače tvornički izrađeno jedro. Da bismo u svakom trenutku znali što se događa na PlayStationu dok on plovi oko svijeta, u utrobu mu je ugrađen Nasin INMARSAT-C komunikator, a s vremenom će se nadograđivati u stanicu za primanje i emitiranje TV-a i Interneta. PlayStation je porinut u prosincu 1998.

IGRANJE S RAVNALIMA

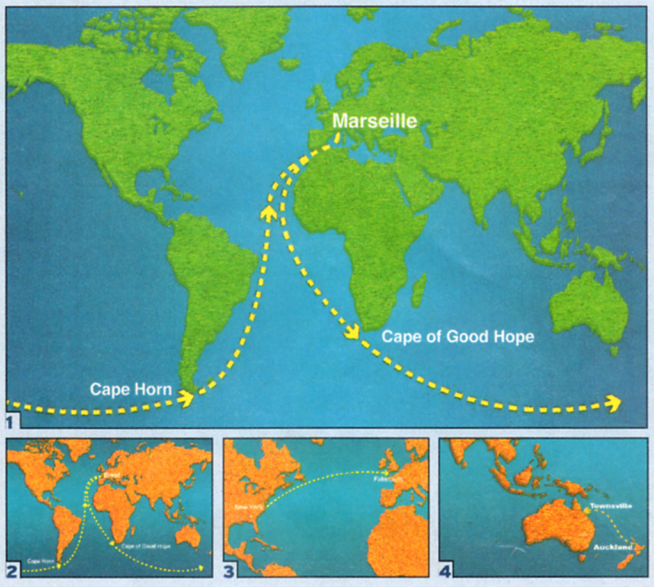
Morrelli & Melvin su se potrudili i uz odriješene ruke napravili najduži i najbrži katamaran na svijetu. Trebalo je ispitati svaki centimetar 32-metarske jedrilice služeći se Velocity Prediction Programom koji je već poslužio u izradi Fossetovih brodova Lakote i Stars And Stripes.





PUT OKO SVIJETA KAD VEĆ IMAM PARA...

Ovo su predviđene rute naše i vaše omiljene jedrilice. **[1]** The RACE: Polazak iz Marseillesa, obilazak dražesnog Cape Horna, nešto mira pacifika i rt Dobre Nade, pa kući. Bez ograničenja i pravila! **[2]** Početak sljedeće godine: Jules Verne Trophey. Polazak iz Bresta, jurnjava za rekordom. **[3]** Ovo je već oboreno u svibnju i lipnju. Od New Yorka do Cornwalla i natrag. **[4]** Prvi oboreni ovogodišnji rekord je 24 sata koje je PlayStation prešao od Aucklanda do Townsvilla u Australiji. U 24 sata prešao je 580 nautičkih milja prosječnom brzinom 24,2 čvora i oborio dosadašnji rekord koji je držao francuski trimaran Primagaz od 540 milja i prosj. brz. 22,5 čvorova.



© C. FEVRIER

© C. FEVRIER

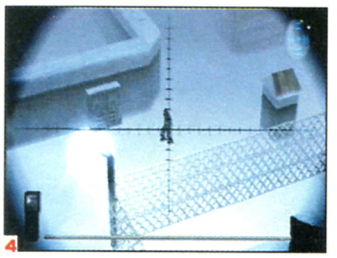
PLAN I PROGRAM

Maksi katamaran PlayStation napravljen je za najveću pomorsku utrku svih vremena jednostavno nazvanu The RACE. Utrka bi trebala obilježiti početak novog milenija i početak će 31.XII. 2000. Još se ne zna točno polazište i odredište, a konkurenti su Barcelona, Monaco i Marseilles. Utrka je otvorena za sve tipove jedrilica i, po Fossetovim riječima, bit će bez pravila (znači li to da će brodove opremati i topovima?). U međuvremenu, osim testiranja, PlayStation je oplovio i prekoatlantsku rutu i srušio rekord (New York - Cornwall), a očekivano rušenje rekorda Newport-Bermuda je pokvario požar na pramcu u kolovozu. Trenutačno je na testiranjima, a početkom sljedeće godine čeka ga Jules Verne Trophee u kojoj će pokušati oboriti francuski rekord - 61 dan oko svijeta. Nakon toga slijede pripreme i famozna The RACE.

Ah da, Steve je, razočaran kvarom na PlayStationu, da ne bi zakržljao, dohvatio staru dobru Lakotu i sada jezdi oko Novog Zelanda i obara nove rekorde, a što će jadan...

OPALI ME ELEGANTNO

Na porinuću PlayStationa u Aucklandu okupilo se mnoštvo znatiželjnika i novinara. Auckland je bio idealno mjesto za ovakvu manifestaciju sa svojih 80 000 registriranih plovila. Dan je bio lijep, sunce je sjalo, ekipa je veselo mlatarala nožicama, a vrhunac priredbe bila je gradonačelnica koja je svojom termodinamičnom pojavom uveličala skup. Nakon par ispijenih boca objasnili su joj da bi jednu trebalo i razbiti o brod, što je ona, prostodušna kakva jest i učinila. I sad nek' se netko još žali na Dropulićku!



[1] Jedan od zanimljivijih nivoa u vlaku, akcija zajamčena [2] Trenutak ulaska u CIA-in trezor zasigurno će vas podsjetiti na film [3] Samo za frikove; posljednji nivo s topčinama - guštajte dok možete [4] Čišćenje terena snajperom znatno olakšava prolazak misije

Mission: Impossible

NASLOV

proizvođač X-AMPLE
izdavač INFOGRAMES
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX, PC, N64, GBC

Memory Card Dual Shock

Ako vam se svidio MGS i Syphon Filter, doći ćete na svoje u ovoj zanimljivoj igrom

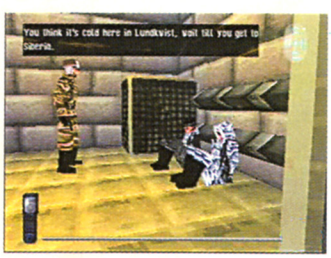
PIŠE: Predrag Grujić

Nakon uspješne TV serije prije 30-ak godina, De Palminog filma s Tomom Cruiseom i odlične igre na N64, Infogrames nam preonosi ovu zanimljivu akciju i na PSX iza koje stoji šestočlana ekipa pod logom X-ample Architectures među kojima je i dječarac našega podrijetla Ivo Herceg.

JE L' TO BOND ILI ...

Vjerujem da je priča većini poznata; ili ste gledali film prije dvije godine, ili ste ne znam ni ja na koji način saznali nešto o nemogućoj misiji. Premda igra baš ne prati doslovce radnju filma, priča je u osnovi ista, bondovska. U ulozi ste Ethan Hunta, najveće face IMF tajne organizacije koja se sastoji od omanje grupe obavještajaca čiji je lider Jim Phelpsom. Uglavnom, vi ste u bijegu, pod sumnjom da ste krtica u IMF-u i, navodno, ste maznuli disketu na kojoj je popis svih istočnoeuropskih agenata. Da disketa ne bi došla u javnost i da biste oprali sumnju sa sebe, morat ćete razotkriti glavnog negativca pa čak, kao i u filmu, ući u CIA-in trezor gdje je strogo čuvano superračunalo. Igra vas vodi kroz cijelu Europu, a bogme i kroz različite situacije. Tako da ćete se sa svojim face makerom prerušavati u vatrogasca, stražara, ruskog konzula, konduktera u vlaku... Od velike je važnosti i interaktivnost među vašom ekipom koju vodite kroz sve moguće i nemoguće. S nekima ćete komunicirati preko komunikatora, a s nekima timski prolaziti kroz misije. Odmah na početku možete zaboraviti medkite i slične stvari, viđat ćete ih vrlo, vrlo rijetko - za napredovanje kroz igru najvažnija su vaša strateška razmišljanja i brzi refleksi. U ovoj igri jednostavo zaboravite sumanuto trčanje okolo i pucanje po svemu što se kreće jer - nepromišljen potez stajat će vas glave. Bitna je i komunikacija s okolinom od koje ćete saznati sve potrebne informacije tipa: kako, kamo i zašto. S donje lijeve strane ekrana je komunikator koji zasvijetli zeleno - ako možete komunicirati s nekim- ili crveno - otvaranje vrata i sl. U gornjem kutu je jednostavan ali i koristan radar koji vas bojama obavještava gdje je koji predmet ili cilj. Osim toga, za pohvalu je i jednostavan izbornik oružja. U option ekranu preporučujem čitanje brifinga tijekom nivoa ili prije, u suprotnom nećete znati što treba učiniti.

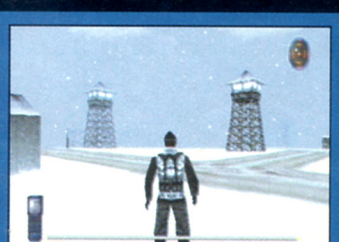
Zvukovi su snimljeni u poznatom pariškom studiju Le Lotus Rose



Evo što se dogodi kad vas pokupe za vrijeme racije po hrvatskim kafičima

Zahvaljujući face makeru izmjenit ćete mnoge uloge, od vatrogasca do Ruskog konzula

TEHNIKE VIZUALIZACIJE



Igra vam pruža mogućnost triju pogleda: iz prvog lica, iz trećeg i pogled odozgo. U prvom licu ne možete kombinirati trčanje i pucanje pa je koristan za precizno skidanje neprijatelja. Tu je i standardni pogled i pogled u trećem licu ili pogled sa strane (ovisi o vama). Pogled odozgo, primjerice kao u MGS-u, je samo na otvorenom i automatski prelazi u pogled iz trećeg lica ulaskom u zgradu i slične objekte. Koristan je za traženje predmeta i sl.

TOYS FOR THE . . .

Nakon ovog popisa, Bond i njemu slični otišli su na godišnji odmor pognutih glava: treba znati da je popis skraćen zbog manjka prostora.

COMMUNICATOR	minijaturni uređaj za informacije o misiji u tijeku
FIELS SCANNER	uređaj koji označava lokacije, objekte ili ljude.
7,65 SILENCED	standardno oružje vrlo tiho i ubojito
FACE MAKER	reproducira svako lice sto postotnom pre ciznošću, temperatura i vrijeme ograničuju uporabu
MAGNETIC MINE	za oklopljena vozila, vremenski podesiva.
SMOKE GENERATOR	simulator dima, odličan kada treba dignuti paniku i kada zagusti
GAS CAPSULES	stvarčica koja ispušta otrovni plin.
NAUSEA POWDER	stavlja se u bilo koji napitak, izaziva panično trčanje na WC
DART GUN	maksimalno dvadeset naboja, uspavljuje i vrlo je tih
9 MM HI-POWER	ulično oružje, bučno i neprecizno ali ubojito.
EXPLOSIVE GUM	crveno-zelena ubojita žvakača, najbolje ne žvakati
ELECTRO STUNNER	40.000 volti, onesvjesti ali ne ubija.
EMS	stvarčica za ometanje radara i sl.
IR CONTACT LENS	infracrvene cvikse, odlične za vidljivost sigurnosnih lasera
ROCET LAUNCHER	malih dimenzija i gadan
UZI	svima poznata stvarčica
EXPLOZIVES	u kombinaciji s detonatorom ruši sve što stoji uspravno
MINE	stanete na nju i evo pazli koliko hoćete
SNIPER RIFLE	za preciznija skidanja pokretnih meta
PLASTIC EXPLOSIVE	za manje uređaje, aktivira se snajperom
VIDEO FREEZER	blokira sve elektroničke spravice, kamere i sl.
MINI CAMERA	lako se postavlja i služi snimanju digitalnih kodova

Svjetlosni efekti nisu baš nešto, pogotovo eksplozije koje su, osim toga, i prosječno animirane

HOĆEMO LI KRIŽIĆ-KRUŽIĆ ILI BELU?

Ono čime su se programeri najviše hvalili je inteligencija neprijatelja, a jesu li bili u pravu ili ne, saznat ćete nakon prvih nekoliko nivoa - ja sam u nekim situacijama ostao paf! Npr. u krivom sam trenutku izvukao oružje, nastala je cijela uzbuna, došli su stražari, pokušao sam pobjeći, ubrzo sam digao ruke, a onda kreće kratki filmić - u pritvoru sam i mission failed. Sada znate zašto sam prije spomenuo strateške mozgalice. Pohvalna stvar je i osjećaj realnosti. Primjerice, kad gađate neprijatelja, gađate li ga u glavu, bit će dovoljan jedan metak, u prsa dva, a u noge tri, naravno, s običnim pištoljem gdje će vam gađanje u prvom licu biti mnogo lakše jer se možete poslužiti i nišanom koji je itekako koristan za udaljenije mete. Osim velikog arsenala i visokotehnoloških stvarčica s kojima bi i James Bond bio sretan kao malo djete, možete se poslužiti i šakama, samo se nemojte iznenaditi kad neprijatelj spremi oružje i odabere šoru. Dobro, protivnici nisu završili faks, ali su dovoljno inteligentni da ovu igru učine igrivom i zanimljivom, ali ne i pretjerano teškom. Dovoljno je malo razmisliti i proći ćete sve logičke mozgalice. Igra vam nudi igranje u dva moda - Possible i Impossible. Osobno preporučujem potonji, koji i nije tako nemoguć.

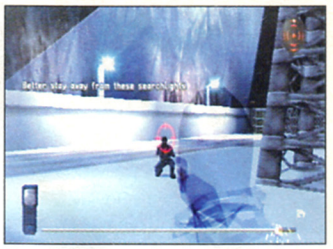
IZGLEDA LI NEMOGUĆE NEMOGUĆE?

Vizualno igra izgleda solidno, a ne ponestaje ni detalja, pogotovo lica neprijatelja i otisaka u snijegu. Najviše me se dojmio odlično animirani snijeg i kiša, a ni efekt magle nije loš. Svjetlosni efekti nisu bogzna što, pogotovo eksplozije koje su prosječno animirane, dok su efekti ulične rasvjete i reflektora solidni. Ono što moram svakako pohvaliti je zvuk, posebice odličan soundtrack tijekom igre. Glasovi su profesionalno odglumljeni, neki čak i s naglaskom, npr. ruskim. Zvukovi su snimljeni u poznatom pariškom studiju Le Lotus Rose. Većih zamjerki nemam, jedino lagano trzanje tijekom igre, posebice kad je neka kompleksnija radnja ili veći broj neprijatelja, pa preporučujem: okice malo odmorite da vam ne iscure i da glava ne boli. Zanimljiva stvarčica je i odabir govora, od brifinga do svih komunikacija u igri, na pet svjetskih jezika: engleski, njemački, talijanski, francuski i španjolski. Uostalom, pokušajte zamisliti akciju u kojoj svi govore španjolski ili talijanski, zna biti zabavno, vjerujte mi. Onima koji znaju neki od navednih jezika ova će opcija dobro doći jer je komunikacija od presudne važnosti za napredovanje kroz igru.

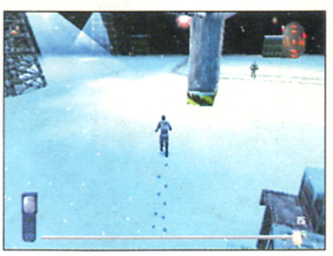
Nemojte se iznenaditi kad neprijatelj spremi oružje i odabere borbu prsa o prsa

I KAD SVE SKUPA ZBROJIMO...

Premda priča proturječi sama sebi, osim Toma Cruisea, i vi ste u mogućnosti dokazati da je nemoguće moguće. U ovoj zanimljivoj igri koja je nadasve igriva i lagana čak su i neki nedostaci probavljivi, pogotovo kad se ufurate u svoju stealth ulogu i špijunsko foliranje. Iako igra više izgleda kao Metal Gear Solid nego kao Syphon Filter, treba znati da je Mission: Impossible izašao nekoliko godina prije njih na N64 i da nije njihova kopija, nego baš obrnuto. Naravno, igru preporučujem svima koji su željni zabave i akcije.


Neprijatelja najbolje zveknite u glavu

Day afther.....

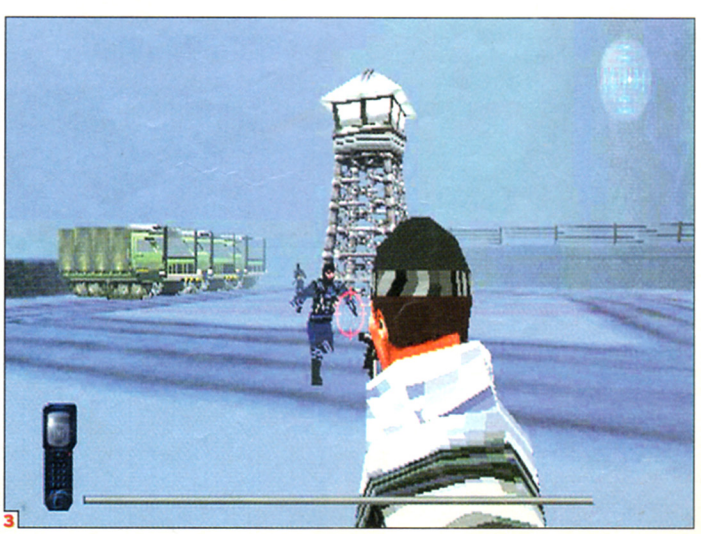

"Pileći" otisci stopala

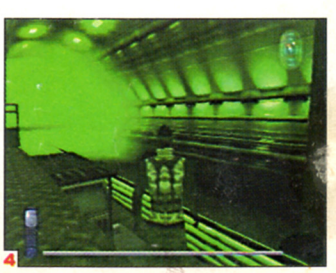
Dobar efekt loma svjetlosti

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Odlična atmosfera i zvuk, solidan izgled	8

1

2


3


4

[1] Često ćete timski prolaziti kroz misije [2] Konobar, može jedan gorki pelinkovac? Usluga je stvarno na nivou [3] I njega ćemo poslužiti metkom i to besplatno [4] Ovaj tunel će za par sekundi izgledati kao hrpa puzzli, pa tko ih složi svaka mu čast

1

2

3

4

[1] Zaliječite se u svoje protivnike što više jer novca nikad nije previše **[2]** Puf, pant, moram izdržati do idućeg zavoja, a onda je moj... **[3]** Priprema, pozor, a onda tko će prvi do cilja u jednom komadu **[4]** Moram pokositi još "samo" dvjestotinjak pješaka, a onda juriš doma na tripice...

Carmageddon

CARMAGEDDON

proizvođač Sony Computer Entertainment
izdavač SCI
datum izlaska u prodaji
žanr vožnja + "koljačina"
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock

UPOZORENJE "MEKOSRDAŠCIMA"

Iako igra obiluje "nasiljem", a ni moji komentari nisu ništa nježniji, moram napomenuti da je sve to ipak samo najobičnija igra i plod nečije mašte, ma kakva god ona bila. Ako ste mentalno zdrava osoba, s dovoljno razvijenom maštom, shvatit ćete o čemu je riječ i dobro se zabaviti ne obazirući se na negativna mišljenja "čudnih" pojedinaca u vašoj okolini. Hvala na razumijevanju.

Ovako to izgleda prije samog početka, poslije kako ko...

Za ljubitelje krvavica, jetrica ili, nedaj Bože, tripica i inih sličnih specijaliteta, konačno je stigla igra za koju sa sigurnošću mogu reći : "Krvava je do besvijesti, morate je zaigrati, zadovoljit će vas... potpuno" PIŠE Tanja Vitas "Terminator-ica"

Prije negoli uopće započnem s pričom, moram napomenuti da je Carmageddon namijenjen i osmišljen za ljude tvrda srca (i one koji se takvima smatraju) i okrutnih misli, pa bi ga oni meka srca i istančanijih osjećaja trebali zaobići u ovećem luku ili se jednostavno pomiriti s činjenicom da svijet u kojem živimo i nije tako savršen (dobro jutro...).
Kako početi i što napisati o ovakvoj igri?! Osim što nudi rasturačinu, gaženje i uništavanje svega i svačega, za divno čudo, pruža i mnogo sati zabave (eh, što li će ljudi pomisliti, prvo kečeri, a sad još i ovo). No bilo kako bilo, istina je da će se većina klinaca + "oni veliki" ludo zabavljati i svoje negativne misli "potrošiti" na imaginarnim protivnicima umjesto na svome frendu ili, nedaj Bože, mami.

NIVOI, STAZE I INE STVARČICE

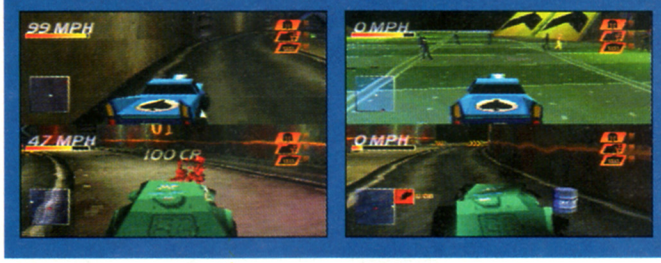
Prvo što će vam svakako upasti u oči je velik broj auta, protivnika i staza, no nije sve u tome, ima nešto i u gaženju. Ovisno o tome igrate li sami ili s frendom, ovisi hoće li vam auti biti ponuđeni na tanjuru ili ćete se za novu makinu morati izboriti vlastitim radom. Ako izaberete takozvani single mod, bit će vam ponuđen jedan jedini auto, pomoću kojeg ćete se uz malo (čitaj: kako kome) truda i upornosti domoći sljedećeg. Kad skupite određenu količinu novca, skoknite u Car shop i upiknite si novi. Ima ih na bacanje, a izgledom i mogućnostima jedan je bolji od drugoga. I tako, jedan po jedan autić - mnogo novih autića. A sad "ono" oko čega se sve vrti: sjedate u svog četverokotačnog monstruma i tulum može započeti (gazite sve pred sobom i nikog ne štedite jer će te ovdje samo tako napredovati). Ako izaberete igranje udvoje, moći ćete izabrati bilo koji auto od ponuđenih, no vjerujte, to poprilično umanjuje čar igranja. Uza svaki auto stoji slika vozača i njegovo ime, te sve važnije osobine za vožnju: brzina, vremensko ubrzanje 0 - 100km/h, težina i sl. (trebalo bi dodati i trenutačno psihičko stanje vozača...). View racers prikazat će vam najvažnije podatke o stazi koju ste izabrali: broj krugova, chek pointa i ime izabrane lokacije - svaka je lokacija priča za sebe i nijednu ne bi trebalo zaobići.

Ako ste mislili da su Twisted Metal ili Rogue Trip pomalo sadističke igrice, počnite iz početka i zaigrajte Carmageddon...

FACE ZA TJERALICE

Prilikom biranja auta (head to head) valja obratiti pozornost na navedene podatke, a i vozačeva slika mnogo toga govori. Da biste najbolje prokljuvili kakav je koji auto, iskušajte to sami u igri. Morat ćete se pomučiti da biste si kupili novi, no barem ćete imati vremena otkriti sve njegove mane i prednosti (usput ćete, ako ništa drugo, naučiti pojedine finte, a što se vožnje tiče, ni Schumi vam neće biti ravan.

BAČVE PUNE LOVE



Skupljanje bačvi kojih je uokolo kao pljeve ima jednak učinak kao i gaženje ljudi. Bačve donose novac, a neke od njih (određena boja bačve znači određenu stvar) imaju ulogu "oružja". Slično je bilo i u Twisted Metalu, s tom razlikom da je ondje određeno oružje imalo svoj specifičan izgled, a u Carmageddonu većina oružja podsjeća na bačve.

He, he, malo se čudno osjećam, no sve će doći na svoje kad nekog "naljutim"

Mile je dobio vozačku, pa malo iskušava kočnice

Evo opet Mile, u epizodi "Idem šorom i pucam pištoljom"

Brm, brm, brm, brm, vruuum, uuum mmmmm....

DO YOU FEEL LUCKY....?

Igru možete igrati i završiti na tri načina, a koji će to biti ovisi o vašem strpljenju, volji, sposobnostima i zločestom crvuljku koji zasigurno čuči negdje u vašoj podsvijesti čekajući pogodan trenutak za izlazak. Imate li vremena na pretek, izaberite gaženje nesretnika koji besciljno lutaju terenom iščekujući vatreni poljubac vaše haube. Jednostavnije rečeno, zadatak vam je zgaziti sve ljude na koje naiđete ne obazirući se previše na njihove molećive okice i bacanje na koljena - sve su to podla stvorenja uvjerena da ste papak koji će se smilovati nad njihovim jadnim životom (još nisu shvatili s kim imaju posla, a kad shvate, bit će prekasno). Da biste imali pregled nad količinom ljudi spremnih za gaženje, pobrinuli su se tvorci i u kutu ekrana čitko ispisali njihov broj (dozlaboga podlo, no s druge strane vrlo humano jer ćete znajući točan broj preživjelih, brže završiti s poslom i prikratiti im muke - ne valja živjeti u neznanju). Osim što je zabavno, gaženje je u ovoj igri vrlo korisno i isplativo. Za svako pogaženo ljudsko biće dobit ćete određenu količinu novca kojim ćete moći kupiti novo vozilo ili popraviti staro (sve ima svoje ZATO). Količina novca bit će uredno proknjižena, a svaki trošak jasno obrazložen, tako da takvim sitnicama ne morate zamarati svoje ionako prezaposlene vijuge.
Drugi način na koji možete izvojevati pobjedu je uništavanje protivničkih vozila kojih je obično na stazi 5. Izgleda savršeno jednostavno, no bitno je uzeti u obzir da će vam protivnici vraćati istom mjerom (tko tebe kamenom...). Već samo zalijetanje u protivnički auto donijet će vam određene novce i bonuse, bitne za preživljavanje. Protivnik je upokojen kada mu se auto zadimi i pougljeni (broj auta također će biti naveden u desnom kutu ekrana, a u lijevom donjem je mapa na kojoj možete prilično točno odrediti gdje je frka - morate biti poprilično brzi i efikasni jer neprijatelj jurca uokolo tragajući za vama).

Ne zaboravite da je ovo samo igra u kojoj pravila vrijede dok vam mama ne ugasi TV!

Oružja skrivena u kantama također su od velike koristi pri uništavanju protivnika, no pritom pazite na nestašne kutije označene mrtvačkom glavom... kabooom... zato.
Evo nas i kod treće sreće (kako kome), tj. načina prelaska određene staze. Stvar je jednostavna, a zove se STIGNI PRVI NA CILJ. Mogli bismo je nazvati i "utrkivanje", no to ne treba uzeti predoslovno - ipak je ovo Carmageddon. Broj krugova u utrci mijenja se ovisno o stazi koju ste izabrali, ali manje krugova ne znači uvijek i manji broj problema. I ovdje ćete kao i u prijašnja dva načina biti uvučeni u usputna gaženja i zalijetavanja pa se nemojte pretjerano nadati da je utrka samo utrka - ovdje ništa nije onako kako vam se na prvi pogled čini (bliže je Zoni sumraka).

MULA

Količina nivoa na kojima možete provjeriti svoje vozačke i druge sposobnosti vrti se oko brojke 30 (plus-minus 2,3,4), a oni marljiviji možda uberu i koji bonus nivo.
Lokacije na kojima se odvijaju natjecanja vrlo su raznolike i šarene, a okoliš prilagođen prilikama i neprilikama u kojima ćete se većinu vremena nalaziti. Glede staza i vožnje po njima, doista imate mogućnosti kao u bajci, tj. možete se kretati gdje i kako god hoćete - npr. prilikom jurnjave slobodno možete skrenuti sa staze i voziti uokolo po livadi (usput pokosite kojeg putnika namjernika i onu ružnu plosnatu kravu čudne boje). Za ovakav tip igre grafika je sasvim solidna, a neki će možda reći: nije, nego... odlična. Onima koji su me uvjeravali kako je Carmagedon užasno krvava i sadistička igra te da će zasigurno loše utjecati na djecu, mogu samo poručiti:"Kibi dabi, its only the game". Zvuk poprilično slijedi tijek "radnje" iako bi, s obzirom na količinu mrtvaca i krvi, igra trebala sadržavati mnogo više visokih tonova (tko je išao na zbor zna o čemu zborim). Prilikom zalijetanja u zid ili protivnički auto, zvuk razbijenog prednjeg stakla toliko je realan da će se neki od vas bjesomučno osvrtati oko sebe ili se baciti pod stol u iščekivanju letećeg staklovinja.

PRANAJAMA

Sve u svemu, moram vam priznati da igra uopće nije "strašna", nego je iznimno zabavna i u neku ruku poučna. Pojedinci koji ovakve igre previše uzimaju k srcu ili se do daske ufuraju u glavne junake i nakon gašenja TV-a trebali mi malo usporiti i eventualno popričati s dotičnom osobom. Ja ću i dalje gaziti imaginarne ljude, potom ugasiti TV-a i spavati čiste savjesti sanjajući veselo stado plosnatih krava.
Meni je osobno Rogue Trip bio i ostao mnogo draži, ali imam blagi osjećaj da će me neko vrijeme opsjedati CARMAGEDDON...

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	10
Zaboravite priče za malu djecu, budite cool, zgrabite čvrsto upravljač i krenite na krvavi pir...	8

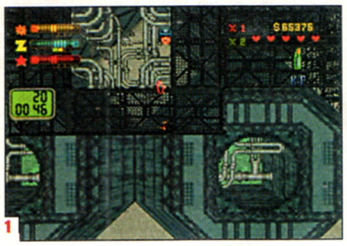
1

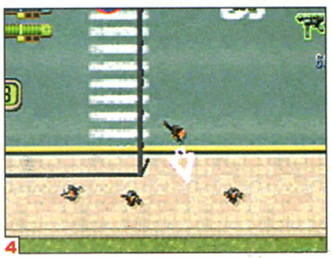
2

3

[1] Izbor auta je za svaku pohvalu - proučite dobro sva vozila i vozače, a onda eci-peci, pa što bude [2] Izaberite sami svoju sudbinu da ne bi poslje bilo, nismo znali... [3] Ajde, štemeru, da vidimo čija je krama izdržljivija!? [4] Samo ti kleči na orahovoj ljuščici, al' nemoj poslije reći da te žulja

4





[1] Hodanje po putovima iznad grada nije opasno zbog nemogućnosti preskakanja ograde [2] U blizini telefona obično ima oružja i drugih poboljšanja ili, u najgorem slučaju, nekoga kome ih možete uzeti [3] Vaš šef je obično glavni mafijaš ili "kum" - "Never go against the family..." [4] Područjem neke bande šećite samo ako ste u prijateljskim odnosima s njom

Grand Theft Auto 2

GRAND THEFT AUTO 2

proizvođač DMA DESIGN
izdavač ROCKSTAR GAMES
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card

Nastavak poznatog GTA, doduše, donosi velike izmjene, ali je sama igra ostala ista. Ako ste i propustili prvi dio, još uvijek ste u opasnosti da vas u svoj svijet uvuče novi nastavak. PIŠE: Krešimir Jozić

Ako postoji netko tko nije čuo za ovu igru, vrijeme je da sazna sve o njoj. Prvo, GTA2 je pravi nastavak igre, a ne dodatne misije za jedinicu (nedavno je stigao disk s dodatnim misijama koji su mnogi proglasili nastavkom).
Drugo, u ulozi ste mladića koji je prvi put u velikom gradu i može birati hoće li pošteno raditi svaki dan od 8:00 do 16:00 ili će obavljati ilegalne posliće obogativši se do dvadesetpete (nemojte sada svi izaći na ulicu i pljačkati).
Mladić je dobro promislio i odlučio se za potonju varijantu pomislivši kako malo zločina nikome neće škoditi. Igra se odvija u velikom, izmišljenom gradu podijeljenom na nekoliko dijelova, tj. nivoa u kojima obavljate različite zločine. Iako su oni golemi, nije se teško snalaziti po njima jer na lik gledate iz ptičje perspektive (što brže idete, perspektiva je sve udaljenija, čime vidokrug postaje dovoljno velik da se ne zabijete u zid pri prebrzoj vožnji). Da biste izvršili svoj naum i obogatili se, morate proći sve nivoe, a da prijeđete na sljedeći, morate skupiti dosta novca (bodova). Naravno, zarađujete ga kroz različite zločine. Možete pljačkati prolaznike i krasti automobile ili uništavati sve što vam se nađe na putu, što vam ne jamči dug život jer policija na to ne gleda s odobravanjem. Najviše bodova ćete dobiti javljajući se na telefonske pozive u javnim govornicama i obavljajući poslove koje tako dobivate.

U igri još uvijek veliku ulogu imaju autodizalice

Nemate li drugog izbora, uzmite kombi

BANDE

Svaki dio grada (tj. nivo - shvatili smo, ne?) je podjeljen na tri područja pod vlašću različitih bandi. Da ste u području neke bande, primijetit ćete po ovećem broju ljudi u istoj boji odjeće i s oružjem u rukama na cesti. Ubivši članove jedne bande, suparnička će povećati svoje mišljenje o vama ali će zato banda koju ste oslabili zapucati po vama. Govornice na kojima dobivate poslove su razmještene po područjima bandi, što znači da vas za pojedini posao zapošljava banda u čijoj ste govornici. Naravno, dobit ćete ga samo ako ona ima dobro mišljenje o vama. Ovisno o tome koliko vas neka banda cijeni, dobivat ćete lakše ili teže zadatke koji donose i više bodova.
Osim što se poslovi razlikuju po težini, oni su i mnogo zanimljiviji i bolje osmišljeni nego u jedinici. Sada imate priliku glumiti policajca i zaustavljati ljude na cesti ili čak biti namjerno uhapšeni i strpani u zatvor da biste mogli ubiti čuvare i pobjeći iz njega. Možda su najzabavniji oni zadaci u kojima neki članovi bande idu s vama i pomažu vam u njihovu izvršenju štiteći vas. Doduše, ti vaši pratioci nisu najbolje napravljeni - katkad ne uđu u auto s vama ili nasrnu na člana protivničke bande čim ga ugledaju. Pa ipak takvi zadaci pojačavaju realnost igre i osjećaj da radite za neku bandu, a ne samo za glas s druge strane telefona. Svaka banda ima svoje poslove pa zadataka neće biti premalo. Napravite li sve misije jedne bande, skupit ćete dovoljno bodova za sljedeći nivo.

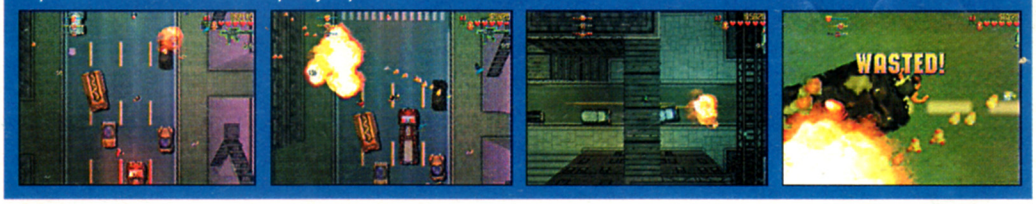
GTA2 možete igrati nekoliko puta a da vam ne dosadi

BLOKADE

Policijske blokade nisu nimalo ugodne, ali ipak nisu kao one u Driveru. Bijeg nije težak i jedina prava opasnost su policajci koji pucaju po vašem automobilu. Ne prođete li između dvaju policijskih auta, možda je bolje povući se i pokušati opet. Ako vas policijske blokade nerviraju, najbolje je ne biti izvan zakona jer kad vas goni FBI ili kad je stanje opće opasnosti, blokade su mnogo ozbiljnije.

STRUČNJAK ZA EKSPLOZIVE...DA SAM GA BAR POZVAO, A NE IŠAO SAM

Eksplozije se u GTA 2 uistinu mogu izazvati na mnogo načina. Osim već uobičajenog razbijanja automobila i autobombi, tu su mine, bacači plamena i raketa te molotovljevi kokteli. Eksplozije se šire, iako ne na velike razdaljine, ali svi ljudi koji su u blizini eksplozije bit će ili ranjeni (smrtno) ili malo odbačeni. U vatri koja slijedi mnogi će ljudi izgubiti život, a vaši bodovi se penju sve više. Ipak, nakon svake eksplozije najpametnije je malo se udaljiti jer će uskoro stići policija, bolnička kola i vatrogasni kamion. Ako pak trebate bilo koji od ovih automobila za neki zadatak, najbolje je napraviti nekoliko lančanih eksplozija i pričekati u blizini.



Osim što će obavljanje poslova za pojedinu bandu povećati njezino mišljenje o vama i smanjiti ga kod suparničke bande, postoji i policija koja će vas početi loviti jer poslovi koje obavljate nisu sasvim u skladu sa zakonom. Što su teži vaši zločini i što ih je više, to će vas policija više loviti. Koliko ste traženi prikazano je brojem policijskih glava na vrhu ekrana. Od jedne do triju znači da vas love i da će biti pokoja prepreka na cesti te da će vas stalno pokušavati zaustaviti. Četiri znači da su praktički stalno za vama i da šalju terorističku jedinicu. Ako se pojavi pet glava, znači da ste u velikoj gabuli - gonit će vas i FBI kojemu nije do šale, a ako ste stvarno učinili neko veliko zlo i još ste živi, pojavit će se i posljednja, šesta glava, a onda bježite glavom bez obzira jer to je opća opasnost. Svi civili će nestati s ceste (možda će se još pokoji pokušati sakriti) i sve će biti puno vojske. Džipovi će vas stalno goniti, a tenkovi će blokirati cestu pucajući po vama.

PROMJENE U OKOLIŠU

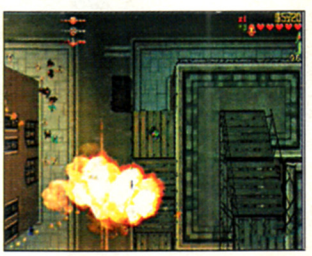
Automobili i zgrade su mnogo bolje oblikovani i više nisu kockasti kao u prvom nastavku koji pamtimo i po tome što je bio jedan od rijetkih koji nije imao intro, ali sada se i to promjenilo. Intro u GTA 2 vas odmah upoznaje s nekim stvarima u igri, ali na zabavan način.
Ono čemu ste se svi nadali i što

GTA 2 se isplati zaigrati čak ako vam se i ne svidi na prvi pogled

vam je manjkalo u dodatnim misijama za jedinicu su novi auti. Evo, s novim nastavkom dobili smo dosta novih automobila (čak su napravljene i podvrste poput kombija za hot-dog ili za servisiranje televizije), a i većina je starih zadržana, samo su pojedinim promijenjena imena ili su malo dorađena - tako sada taksi izgleda bolje, dok policijski auto nećete ni prepoznati na prvi pogled.
Vjerojatno je najveću promjenu doživio auto hitne pomoći koji se izdužio i postao smeđ, a najzabavniji je vatrogasni kamion iz kojeg sada možete pucati snažni mlaz vode koji gasi vatru i svojom jačinom odnosi udove pješacima. Ovdje je moguće voziti i prave kamione s prikolicom, a nekima možete i otkvačiti prikolicu nasred ceste te stvoriti zastoj. Usred veselja nad svim novim tipovima automobila i poboljšanjima skoro smo zaboravili na motore.
Nažalost, oni su potpuno izbačeni iz igre jer su se prelagano rušili, a ni autori nisu mogli smisliti dovoljno varijacija koje bi bile vidljive na tim sitnim vozilima. Valja spomenuti još jednu prilično dobru promjenu: auti koje negdje ostavite više ne nestaju čim se maknete s ekrana, nego ondje ostaju malo duže, dok se ne udaljite na veću razdaljinu. Više nego jedanput mi se dogodilo da pri velikoj brzini naletim na auto koji sam ostavio nasred ceste obavljajući prošli posao. To ne znači da ostaju predugo i potpuno zaustavljaju promet - ako su parkirani u nekoj maloj uličici ili na pločniku, ostat će duže vrijeme, ali nasred velike autoceste nestaju mnogo brže.
U GTA-u ste često trebali montirati bombu na auto, ali niste mogli naći kućicu u kojoj se to radi. Ovdje je ta kućica vidljiva, a uz nju su još i kućice za ugraditi oružja na auto: mine, koje možete ostavljati za sobom da biste trajno zaustavili potjeru, ulje, koje policajce samo okrene i uspori, ali je jeftino, i mitraljez, koji možete ugraditi na auto i raspaliti po svemu što se miče. Osim ovih oružja za automobile, trebalo bi spomenuti i nova oružja za pješaka ali ih je previše pa ćemo izdvojiti samo neka - sačmaricu, molotovljev koktel, bacač raketa i pištolj na struju.
Značajna promjena, koja ne spada pod vidljive promjene, odnosi se na način snimanja pozicije. U prvom dijelu moglo se snimati samo na kraju misije i zato su mnogi napuštali igru, ovdje je omogućeno snimanje usred nivoa. Snima se u zgadi pokraj koje počinjete na svakom nivou i to vas stoji 50000 bodova, ali se isplati.

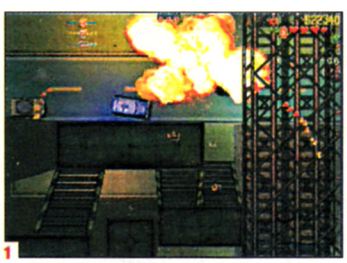
ARE WE ALONE?

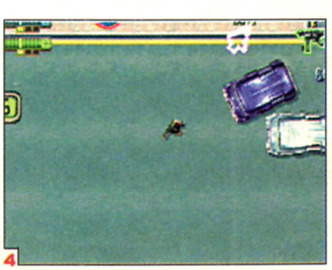
Ovim pitanjem nisam mislio na mogućnost postojanja izvanzemaljskog života, nego na oveći broj drugih kriminalaca na ulici. Pljačkaši idu naokolo i ljudima kradu lisnice pa se može i vama dogoditi da vas opljačkaju. U tom slučaju izgubit ćete par stotina bodova. Najbolje ćete se zaštititi ako ubijete pljačkaša čim vam se približi. Osim tih sitnih lopova, postoje i oni koji rade isto što i vi, tj. izbace čovjeka iz auta i odvezu se (može se čak i vama dogoditi da vas, kad vozite sporije ili čekate u gužvi, netko izbaci iz auta. Na ulici ćete naći cijele obitelji koje se šeću gradom i policajce u ophodnji zbog porasta zločina, stoga nemojte udarati sve



ljude na cesti, neki u plavom su možda policajci.
Uza sve ove promjene, GTA 2 vas nikako ne može iznervirati, koji god način zarade odabrali da biste završili igru, dobro ćete se zabaviti.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Velika je šteta što nije podržan ni dual shock, ni analogni kontroler. Ljubitelji 1. dijela neka podignu ocjenu na 9	8





[1] Velike eksplozije nisu ugodne i nije dobro biti preblizu... [2] Konačno sam izbacio vozača, još samo da se riješim njegove glupe glazbe. [3] Policijske blokade vas često dočekaju iza ugla tako da ih ne stignete izbjeći, najbolje je u rikverc i put pod noge ili, u ovom slučaju, kotače. [4] Kad ugledam bolji auto, iskačem iz trenutačnog vozila dok se još miče

[1] Sjednem ja tako u svoju sretnu osmicu, nagarim, nagazim **[2]** Lagani pogled na gužvu na zelenom valu. S ovom prdekalicom ne možete porazbijati sve oko sebe, ali zato imate mrtvačku glavu na krovu **[3]** Koja sam ja faca! Ko' Schumacher kad je napucao Coultarda **[4]** Petnaest bodova na accauntu, ali tek sam počeo

Demolition Racer

DEMOLITION RACER

proizvođač INFOGRAMES
izdavač PITBULL SYNDICATE
datum izlaska STUDENI
žanr HM, PA, VOŽNJA
broj igrača PSX
platforma 1-2

Memory Card · Dual Shock

Za sve frustrirane vozače, za sve bijesne pješake, za uboge starce i sramežljive domaćice, za generaciju koja raste - uništavatelj je opet među nama

PIŠE Danijel Reškovac

Da, da, samo što je promjenio ime i više se ne zove Destruction Derby. Koliko su se stvari promijenile od drugog nastavka najboljeg derbija na svijetu? Nimalo. Još uvijek nam je gušt zalijetati se i uništavati protivnike, što nam zorno pokazuju i novopristigli nastavci Carmageddona i GTA. Destruction Derby je imao i jednu prednost naspram mlađe braće u žanru; napravljen je prema istinitim događajima jer, vjerovali ili da, neki tamo u Ameriku to stvarno rade. Najljepša stvar kod ove serije igara bila je ocjena za umjetnički dojam; ovisno o potkačivanju protivnikovog branika, jadnik bi se počeo okretati, a vama se upisivao bonus za spin. Više vrtnje, više bodova.
Za razliku od Destructiona, Demolition Raceru se prišlo "studioznije" te su neke situacije realnije napravljene. Ovdje se ne boduju samo spinovi, najviše se nagrađuju čiste frontalke. Pikanja po protivniku u kretanju po stražnjem braniku ocjenjuju se najniže, a najviše ćete zaraditi kada ga pretvorite u buktinju i ubijete. Da, ubijete.

ZAŠTO MI SVE TO VOLIMO?

Pa zato što se na krvi najbolje zarađuje. Nedavno mi je jedan PlayStation fan u školi rekao za neku vožnju:"Dobra je, ali auto se ne može razbiti, dijelovi ne lete u zrak i na kraju su svi živi." Bljah. Koliko vam je puta došlo igrajući Need For Speed ili Gran Turismo da se zaletite u barabu koja vas je prestigla i razbijete mu glavu? Ljubaznošću Infogramesa i Pitbull Syndicatea ovdje vam je to i omogućeno. Utrke su podiljeljene po klasama- od početničke do pro vozit ćete i otključavati različite automobile. Najzanimljiviji od svih je svakako pogrebni "Widowmaker". Osvojite ga i cijeli svijet je vaš.
Još od uvodne animacije jasno je o čemu je riječ. Edukativni filmić nastao šezdesetih godina o opreznoj vožnji isprekidan flashovima ludog razbijanja i trash metalnog derneka. Opake gitare i automobili u plamenu. Ccc...

Omiljena razbijačina opet jaše! Ne, nije nastavak Destruction Derbyja makar bi mogao biti

Vožnja 'ko vožnja, napravljena po Pitbullovom posljednjem (zaboravio sam broj) Test Drive nastavku, zgodno i arkadno s velikim američkim autaćima koji se fino zanose u svakom zavoju, a motori im prište od snage. Jedina zanimljivost u nevelikom broju ponuđenih modela jest promjena boje i zaštitnog znaka na krovu. Programeri se nisu iskazali ni po broju staza, makar su neke zanimljivo napravljene. Na stazama vas očekuju bonusi; popravci štete i sl. a mrtvačke glave radije ne kupite. Protivnicima nanosite štetu lupajući ih i okrećući na stazi, a vaš zdravstveni karton je prikazan u donjem lijevom uglu- počinjete od 100, a kada se spusti do nule- 'astalavista baby, prebacite na pogled izvana i divite se buktinji koja ste postali.
Ovo je možda jedina automobilistička igra u kojoj je preporučljivo gledati na svoje vozilo izvana. Prvo ostajete bez haube, udubljenja u

Zaletite se u dušmanina sprijeda i zaradite puuuno bodova

Gadno su me izdegenečili, ali sam barem prvi

LUPINE I OLUPINE

Jedna od rijetko dobrih stvari u igri je realno razbijanje i oštećenja na automobilima. Dobri algoritmi ulubljivanja lima pretvorit će vašeg mezimca u pravu kantu nakon nekog vremena i udaranja. Zato ova igra i nema licencu nekog proizvođača automobila.

LJEPOTA UNIŠTAVANJA

Uništavaljka u dvije slike: klasici destrukcije u punoj ljepoti. Čuvajte se rubova jer će se svi zalijetati u vas. Hrabro se zaletite u centar gdje vas očekuje petnaestak bijesnih luđaka i zapjevajte Highway To Hell.

Čista rasturaljka. ja više ništa ne vidim

Gledano iz helikoptera, arena izgleda kao Dariova pizza sa četiri sira

Ovo je jedina vožnja koju je gušt voziti s pogledom izvana

karoseriji se dobro vide, nakon toga motor se guši u plamenu i zaklanja vam vidno polje, a spektakularna scena propinjanja u samrtnom hropcu konkurira za neki od novih nastavaka Mad Maxa.

LUPANJE, LUPANJE I SAMO...

Da se ne bi nitko ovdje žalio šefu kuhinje, u Demolition Raceru, za razliku od Destruction Derbyja, dobivate dvije igre. Prvu, utrku s blagim okusom Ben Hura ili Fantom Menacea, ako baš želite. U utrci je važno iskalkulirati bodove koje zarađujete razbijanjem i poziciju koju osvojite. Sve se to na kraju zbroji, pa ako ste bili dovoljno uspješni u razbijanju, idete dalje. Sama pobjeda baš i ne znači mnogo. Drugu, demolition arenu s pravim gladijatorskim štihom u kojoj se zabijate u 15 luđaka i čuvate živu glavu. Sve se opet zbraja pa tako napredujete po arenama. Osvajajući ligu otvarate i varijacije utrke- chasing i chicken i suicide u areni (ovo je zgodno- morate se ubiti prvi, da pukneš od pozitivne energije). Kad smo već kod vibri, nikako ne možemo reći da igra ima atmosferu rasnih utrka. Od uvodne špice preko grafike u samoj igri sve se doima nekako sumorno. Možda će se nekima i svidjeti, ali ja ne volim previše smeđih tonova na stazi, mnogo blata i nebo koje bi trebalo biti sunčano, a ispada apokaliptično tmurno. Nije da sam ljubitelj šarenih igrica, ali možda je ovo trebalo izgledati tako. Mjuza je nešto sasvim drugo i kroz cijelu igru nabija "push the pedal to the metal" ugođaj što i nije tako loše. U poplavi tehno prangijanja lijepo je čuti i malo metala u jednoj igri. Zanimljivo je kako nam proizvođači igara prodaju već isfurane šablone u žanru- mnogo prljavštine, malo metala i mrtvačkih glava i zabava je zajamčena. Time baš i neće pobrati Nobelovu nagradu za inovativnost, ali su sigurno proračunali svoj dio tržišnog kolača.

DJEVOJČICI UMJESTO BOJANKE...

Što reći na kraju? Kad sam počeo igrati Demolition Racer, činio mi se sasvim zgodan. Nakon par dana napucavanja nasamo ili s prijateljima više nemam to mišljenje. Igra za jednokratnu uporabu i ispuhavanje, ako već nemate pametnija posla. Na granici između simpatičnosti jednog GTA i degutant-

Igra za ljubitelje destrukcije, heavy metala, mrtvačkih glava i pripadajuće ikonografije

nosti Carmagedona, Demolition Racer je igra za mlađeg brata ili sestru koji će na najzorniji način početi razumijevati tatu koji psuje dok vozi. Bezazlena zabava ili idiotsko razbijanje, neka prosude sami. Nisu oni tako glupi. U suprotnom, očekujte, ne na crnokroničnim, nego na sportskim stranicama vijest: "Naša velika nada automobilizma popalila auto na školskom parkiralištu, postavila novi rekord u rušenju profesora, posebni bonus za umjetnički dojam dobila za peglanje ravnatelja."

KRATKOTRAJNOST KAO VRLINA

Nažalost, pokušavam ovo protumačiti kao vrlinu, ali ne mogu se oteti dojmu koji je Demolition Racer ostavio na mene. Nakon par vožnjica igra će vam se svidjeti pa ćete odigrati još nekoliko krugova, ili ćete baciti sve u tri pikse i razmišljati o nekom pametnijem obliku zabave. Pokušajte sa Suikodenom, ja sam svoje frustracije tako riješio.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Igra opasnih namjera. Možda je zato i zavolite.	6

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

ime i prezime

ulica i broj

pošta i grad

telefon

broj 4
broj 5
broj 6
broj 7

Uplatu izvršite na br. ž.r. 30105-603-42905. Svrha doznake: stari brojevi. Pod 'poziv na broj' obavezno upisati JMBG.

časopis.za.sve.generacije PSX

[1] Regina je ljepše nacrtana nego Jill iz RE, ali joj, nažalost, nedostaje karaktera, nužnog snažnom liku. Kako je ona i jedini lik koji možete voditi, time je cijela igra izgubila na atmosferi **[2]** Laserske zrake koje vam prijeće put ponekad znaju biti i korisne **[3]** Kao i u RE, parteneri iz vašeg tima umiru na neugodne načine **[4]** Upozorenje za one navikle na zombije koji vuku noge – raptori su BRZI. Kao Hunteri? Ne, ipak malo sporiji

Dino Crisis

OD AMAZONKE DO ŠPIJUNKE

Još je nešto "kao i u RE": kad završite igru, pruža vam se prilika da svoju junakinju vidite u različitim kostimima. I dok borbena odjeća još i ima nekog smisla, kostim žene iz trećeg svijeta (iako mislim da više ni najsiromašniji urođenici ne nose leopardske kože – to je zaštićena životinja) nikako ne odgovara okruženju, mada pokazuje Reginine noge sve do kukova.

NASLOV

proizvođač CAPCOM
izdavač CAPCOM
datum izlaska RUJAN 1999. (NTSC)
žanr 3D AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock

Na temelju iznimno dobro primljene Resident Evil formule, Capcom pokušava izgraditi igru drugačije teme. Nažalost, rezultat nije uspio izbjeći osjećaj "nastavka", što je poražavajuće za igru koja treba unijeti promjenu u žanr PIŠE Berislav Jozić

Pitanje koje vam moram postaviti prije nego zaigrate ovu igru je: jeste li igrali Resident Evil? Ako niste, izvrsno, Dino Crisis će vam pružiti novo iskustvo na polju Capcomovih horor igara. Još ako volite hladan znoj niz leđa, drhtave prste na kontroleru i osjećaj da vam se netko prikrada baš s one strane na koju u tom trenutku ne gledate, bit ćete oduševljeni. Ako ste, pak, igrali i voljeli prva dva Capcomova horor hita, možda je bolje da pričekate treći, službeni nastavak jer Dino Crisis za vas neće biti veliki korak naprijed.

Naime, nova igra iz radionice Shinji Mikamia, tvorca RE serijala, povodi se za istim predloškom – vodite lik kroz kompleks soba i hodnika rješavajući pritom manje-više lagane probleme (pronalaženje ključa, šifre, kodne kartice ili nečeg četvrtog što otvara vrata vaš je najčešći zadatak), dok su vam glavni neprijatelji (ne, ne zombiji) dinosauri. Osim nešto doređenije grafike i promjene enginea, Dino Crisis je stilom i načinom igranja identičan svojim prethodnicima pa će vam mnogi problemi izgledati kao "deja vu", a prema suptilnim znakovima moći ćete prepoznati važne i nevažne lokacije, kao i kad ćete biti napadnuti. Mora se priznati da novi način prezentacije, gdje je rabljena i pomična i nepomična kamera, ima dosta potencijala za uporabu u horor igrama – kao što je to već dokazao Silent Hill. Nažalost, mnoge prilike za plašenje igrača pametnim kretanjem kamere propuštene su, što daje naslutiti da su momci iz Capcoma još uvijek naviknuti na statične lokacije Resident Evila.

Kad smo već kod statičnosti, popričajmo o radnji igre. Nakon ubrzanog početka, u kojem grupica komadnosa stiže do baze, pri čemu na vrlo slikovit način izgube jednog člana (Jesmo li baš u prvih par sekundi morali saznati identitet naših protivnika? U RE1 je upoznavanje s prvim zombijem ipak imalo određenu težinu.), sve se usporava i igra vrlo polagano, s nekoliko uobičajenih zaokreta u radnji, putuje prema raspletu. Ta sporost razvijanja priče još je jedna manjkavost DC-a, kao i to što je igrač cijelo vrijeme "vučen za nos" preko različitih uputa (sad treba napraviti ovo, bilo bi dobro napraviti ono), nema potrebe za istraživanjem i proučavanjem okoliša, čime ocjena igrivosti pada još za jedan bod. Kako je običaj da se prije kraja recenzije osvrnem i na tehničke detalje, njih moram ocijeniti – prosječnima. Čini mi se da je dobar dio zvukova preuzet iz RE (poslušajte hice iz prvog pištolja koji Regina rabi), grafika, iako dobra, ne uspjeva zbog svoje poligonalnosti nadoknaditi detaljnost prerenderiranih backdropova, a sustav uporabe i nadogradnje oružja i opreme više je frustrirajući, nego zanimljiv. Snimanje pozicije i ovdje je vezano za određena mjesta – specifične SAVE sobe. Iako možete snimati bezbroj puta, činite li to rjeđe, bolji ćete rezultat postići na kraju igre. Umjesto zaključka, sažet ću cijeli opis ove igre u jednu rečenicu: Jeste li igrali Resident Evil?

Inventory nije pretjerano sličan onome iz RE igara, ali su opcije gotovo identične

ŠOKANTNO, NE I ANALOGNO

Iako igra podržava Sonyjev "drmusavi" kontroler koji reagira na ispaljivanje metaka i ugrize dinosaura, funkcija analognog upravljanja ostala je neiskorištena. To nije propust određene verzije, jer se javlja i u japanskoj i američkoj, nego vjerojatno zaostatak iz RE vremena kada su analogni kontroleri bili prava rijetkost.

Predaleko od RE da bi bio drugačiji, a preblizu da bi unio osvježenje, DC jednostavno nema magiju

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Ne uspjeva uzdrmati Resident Evil i Silent Hill, kralja i kraljicu horor žanra	6

1

2

3

4

[1] Eto kako naša mala rješava svoje životne probleme. **[2]** A lijepo mi je mama rekla da... **[3]** Pitate se zašto je Xena stalno u istom položaju, a pozadine se mijenjaju? **[4]** Zato, rodjače što se njena pozadina miče, eh, mrs, a nama se to sviđa

Xena: Warrior Princess

XENA: WARRIOR PRINCESS

proizvođač ELECTRONIC ARTS
izdavač UNIVERSAL DIGITAL STUDIO ARTS
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock

Što je novo u staroj Grčkoj? Ljepotica (hmh, kako kome) Xena koja vitla li ga vitla mačem i ostalim ekstremitetima

PIŠE Danijel Reškovac

Već vrlo dugo, skoro pa dva mjeseca, nismo dobili novu Laru ili pripadnika jačeg spola koji bi nam evocirao uspomene na istu. Kako se proizvođači softvera moraju sve jače upinjati da bi nas podsjetili što gubimo uranjajući u virtualni svijet, nastaju i ovakve igre.

U bijelome svijetu Xena je vrlo popularna serija koja se zbiva u vrijeme Homerovih fantazija, samo što je izazov Asterixa i Obelixa bio veći pa su pričama pridruženi i Rimljani. Takvom mitsko-povijesnom miš-mašu publika nije mogla odoljeti pa Xena podosta vuče na ženski pandan Konana ili (još uvijek ljepše) Red Sonje.

Pustolovna serija? Kao stvorena za igru, rekli su u Electronic Artsu i zamolili ljude iz Univesal Digital Studia da im sve to lijepo uobliče i zapakiraju. I rezultat uopće nije loš. Ako se sjećate Nightmare Creaturesa kojeg smo svi voljeli, šuljanja i taktiziranja u Tenchu te pridodate još nekoliko žličica neizostavne Lare, dobit ćete Xenu, simpa igru u kojoj je avanturističnom hopsanju dodano i dosta šore.

Priča počinje vrlo bezazleno, Xena u šetnji sa svojom prijateljicom odlučuje posjetiti starog prijatelja u obližnjem selu, ali jao! Selo je spaljeno, a prijatelj na samrti u Xeni pobuđuje osvetničke nagone koje liječi na zločestim piratima, vrlo jakim amazonkama (ipak je ovo emancipirana igra) i sljedbenicima mračnog kulta još mračnijeg gospodara za kojim će se spustiti i do Hada . Jedna neustrašiva žena. Cijela vaša potraga bit će ravnomjerno raspoređena po nivoima koji i nisu preteški, taman toliko da ne odustanete. Nakon prijeđenog trening nivoa u glavnom izborniku kretanje vam neće predstavljati veliki problem i moći ćete se mirno posvetiti klanju protivnika koji ničU iz zemlje. Od oružja, pri ruci vam je vjerni mač i najzanimljivije u igri - predatorov šuriken kojim iz daljine možete presjeći protivnika i koji će se uvijek nježno vratiti u Xeninu ručicu. Ovo tradicionalno oružje, poznato još iz Parisovih i Ahilovih bitaka, poslužit će vam u istraživanju nivoa i u boljem sagledavanju situacije. Možete ga koristiti i kao treće oko jer, držeći R1, pogled ostaje na njemu, a budući da se njime može i upravljati u letu, zveknite nekog stražara na kilometarskoj udaljenosti. U bliskoj borbi sa Xenom nikada nije dosadno. Ovisno o pokretljivosti vaših prstića, Xena izvodi comboe koji užasavaju protivnike i pobornike nenasilja u igrama. Naravno, što igra više odmiče, sve je više čisto arkadnog hopsanja po neizostavnim platformama, što je mene izluđivalo, ali ako volite takve stvari, nitko sretniji. Ludio sam sa spaljenim nožicama u Hadu, padajući u provalije s olimpskih visina, ali domišljate borbe s mitskim čudovištima na kraju nivoa vraćale su mi vjeru u moj herojski karakter i tjerale me dalje i dalje, sve dok nisam shvatio da je Xena možda i prekratka igra. Ali to je i jedina mana ovakvim igrama. Programeri sve lijepo naprave, na dobru šoru i grafiku prilijepe kakvu-takvu priču, ali sve to traje prekratko da bi s trona srušilo jednu Laru.

Svejedno, Xena je igra koja zaslužuje pozornost i igranje, makar sumnjam da ćete je odigrati dvaput zaredom. Sve izgleda i zvuči dobro, ali najbolje će poslužiti kao predah između "ozbiljnijih" igara ili kao zgodno ispucavanje.

Laganini uvod u radnju i sljedeći nivo zbit će se, pogađate, između nivoa

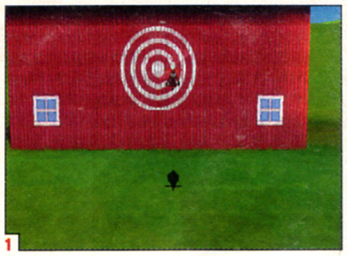
Novovremena Melina Merkuri kojoj bi bilo bolje da je ostala u seriji

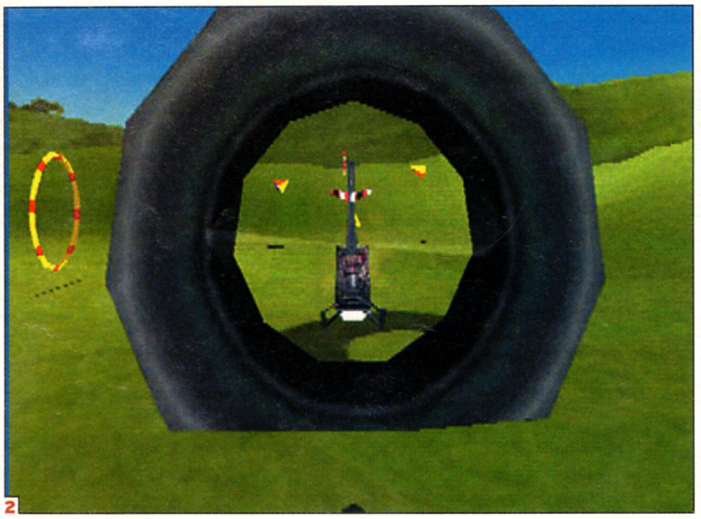
MIŠLJENJE

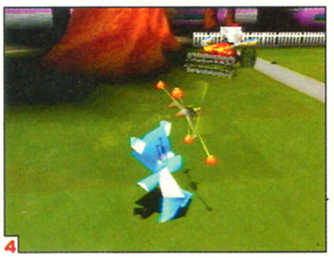
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Zgodna igra, posebno pogledajte zgodan Xenin pogled odostraga...	6

PRAVA ŽENA

Evo, da ne kažete da ja tu pričam bez veze, ovo je prava Xena i ovo su njene prave si..., ne stvarno u prirodi je puno ljepša, a možda i mora malo ličiti na Konana, a možda ta serija i nije nešto, a možda bih trebao malo i zasurfat' satelitskim i skužit' sve fore. Ako mi ne vjerujete pogledajte novu epizodu u 24:36 na RTL-u.







[1] Mislite li da ćete moći čim uzmete kontroler u ruku svoj helikopter zabiti u zid štale, grdno se varate [2] Prolijetanje kroz gumu spada među zahtjevnije trikove [3] Početničke letjelice opremljene su potpornjima za lakše slijetanje koji će vam kod kompliciranijih manevara biti smetnja jer njima možete zapeti za okolne objekte [4] Spasite medvjedića i zaradite hrpu bodova

R/C Stunt Copter

R/C STUNT COPTER

proizvođač SHINY
izdavač INTERPLAY
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA LETENJA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Aviomodelarstvo, osobito kad su modeli komplicirane tehničke igračke poput helikoptera, vrlo je skup "sport". Igrajući ovu igru, možete iskusiti sve užitke kontroliranja minijaturnog helikoptera ne maknuvši se iz svoje sobe. Uštedu na dijelovima da i ne spominjem PIŠE Berislav Jozić

LETI, LETI, KOMENTATOR!

Za razliku od hrpetine sportskih simulacija u kojima glas komentatora vrlo brzo dosadi, ovdje su njegove dosjetke iznimno prilagođene događajima na ekranu, te toliko brojne da će vam trebati mnogo sati igranja da ih sve čujete.

O humorističnosti neću ni govoriti – koliko mi se samo puta dogodilo da su se gledatelji gušili od smijeha na kometare moje nespretnosti, a ja sam bjesnio ne znajući bih li kontroler bacio u ekran ili njime razbio nos nekom od suigrača.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	9
Prva prava i potpuno realna simulacija letenja na playstationu. Teško je k'o pravo.	8

Ako ste se ikad bavili konstrukcijom letjelica od drveta, plastike, papira i inih materijala, poznat vam je osjećaj koji vas obuzme u trenutku kad se vaša kreacija nosom zabije u tlo polomivši se u stotinu komadića. Pomoću R/C (radio-controlled) Stunt Coptera, takvi će trenuci izgubiti svoju oštrinu jer je nova letjelica samo pritisak gumba daleko. To ipak ne znači da se nećete morati truditi u upravljanju, naprotiv - održati letjelicu u zraku ovdje je jednako teško kao i u stvarnosti.

Ova igra ne može se podičiti razrađenom pričom, uvodom koji objašnjava radnju ili ciljem koji će vas motivirati. Jednostavno, upravljate helikopterom kroz tridesetak progresivno teških nivoa izvodeći svakojake vratolomije jer morate zaraditi dovoljan broj bodova da biste mogli prijeći na idući. Prije nego krenete, morate proći 10 trening nivoa gdje ćete naučiti osnove upravljanja i temeljne manevre (slijetanje, lebdenje, zaokretanje), a ovisno o uspješnosti u svladavanju tih početaka, bit će vam dodijeljen i helikopter većih ili manjih mogućnosti. Njime ćete, u divno šarenim malim arenama svakojakih ugođaja, izbjegavati prepreke, pogađati mete, slijetati na određena mjesta i uopće, učiti da i najmanja pogreška u upravljanju može dovesti do toga da se vaša letjelica razbije o pod. Upravo zbog toga iznimno su važne vrlo precizne i osjetljive kontrole, koje su u ovoj igri toliko savršene da se usuđujem reći da na Playstationu bolje rješeno upravljanje još nismo vidjeli. Naravno, govorim o analognom kontroleru – digitalni je za ovu igru prespor i nezgrapan pa ćete, rabeći ga, imati popriličnih poteškoća i u svladavanju lakših nivoa.

Zbog teškoće upravljanja i osjetljivosti kontrole, ova igra uzima mnogo vremena igraču i sigurno se neće svidjeti svima. Ako ipak uspijete nagovoriti prijatelja da vam se pridruži i potroši nekoliko sati na uvježbavanje upravljanja, očekuje vas zabavni mod za igranje udvoje gdje se natječete tko će skupiti više bodova po pojedinom nivou. Specifičnost ovog načina igre je što, dok čekate svoj red, možete upravljati rukom koja se pojavljuje na ekranu i onemogućuje vašem protivniku pregled okoline, čime ga često možete natjerati da se razbije. Nakon toga najbolje se zaključati u kupaonicu – osobito ako igrate s nekim osjetljivijih živaca.

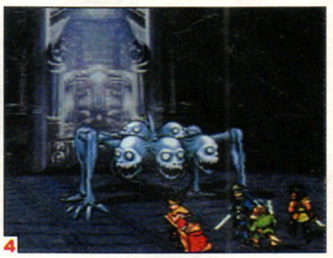
Zbog osobine da vas nakon dužeg igranja potpuno izbezumi, ovo je alternativa za "čovječe, ne ljuti se"

PRVO PUZATI PA HODATI

Različiti uspjesi na trening nivoima omogućit će vam upravljanje boljim ili lošijim helikopterima. Ipak, onima boljih manevarskih sposobnosti i veće brzine nedostaju sigurnosni dodaci koje imaju slabije letjelice. Rabite li lošije letjelice, trebat ćete manje zarađenih bodova da prijeđete nivo pa vam ipak preporučujem da krenete – od početka.

R/C Staunt Copter definitivno je najrealnija simulacija letenja na Playstationu. Zahvaljujući preciznom i osjetljivom upravljanju i dual shocku, osjećaj kontrole nad letjelicom je savršen, a fizički model vrlo blizu stvarnom te omogućuje visok stupanj intuitivnosti pri letu. No, unatoč tim kvalitetama te uistinu dobroj grafičkoj i zvučnoj doradi, neće lako pronaći kupce upravo zbog težine igranja i vremena potrebnog da se dostigne barem kakva-takva vještina upravljanja.

Ipak, ovo je igra koju svakako treba upamtiti jer predstavlja potpuno novi žanr igara na konzoli.



[1] Ako vas ova zvijer ne uplaši, nitko neće. Baš jedan pravi negativac**[2]** A sada razlike drastične i pogled na neopisivu ljepotu vašeg karaktera **[3]** Malo i iz igre; srećom prevelikog daveža dugim dijalozima neće biti **[4]** Gadan jedan protivnik. Baš ima puno glava za rascopati

Suikoden II

SUIKODEN II

proizvođač KONAMI
izdavač KONAMI
datum izlaska STUDENI
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card

BOLJE I OD NAJBOLJEG

Eto i sada, nakon četrdesetak sati dubokog ronjenja po igri, usuđujem se kontroverzno istupiti i reći: Suikoden II jest bolji od FF8! Lošije grafike, ali odlične priče, Suikoden je sve što pravi RPG mora imati.

Očekujući i igrajući FF8, postoji opasnost da propustite slatki mali RPG koji to nikako ne zavrjeđuje. Riječ je o nastavku čiji je prethodnik rodonačelnik žanra na Playstationu! Piše Danijel Reškovac

Lako je sada razglabati o hrpi RPG-ova na Playstationu, praviti se važan i nalaziti im mane. Prije nekoliko godina i nije bilo tako. Najpopularnija konzola svih vremena ponosila se tada brzinom izvođenja, pa su i igre bile sukladne speedomaniji. Nije trebalo mnogo da Sony uoči tržišnu rupu i malo se više okrene žanrovima rezerviranim samo za PC. Tako je i nastao prvi Suikoden, a tako su i oni najtvrdokorniji protivnici konzola za šmrkavce ostali bez argumenata i kupili PSX.

Prvi je Suikoden bio tek prosječan RPG prema PC standardima, potom je tržište punjeno novijim i boljim naslovima pa sada već možemo govoriti i o Playstation standardu FRP i RPG-a. Zato nam više i nisu čudni krupnooki slatkasti anima karakteri, a ni taj sushi nije toliko loš. Živjela globalizacija!

No vratimo se mi Suikodenu 2 i stvarima koje su se promijenile nabolje. Gledajući novi Konamijev proizvod, ne možemo se oteti dojmu da su dečki dobro naučili lekciju, ispitali koje stvari najbolje prolaze i lijepo ih upakirali, bez rizika koji bi eventualne inovacije mogle donijeti. Od uvodne animacije u kojoj se zorno čuje kako u Japanu trend FF oratorijske glazbe još nije zamro preko cijele igre koja nas podsjeća na malo jeftiniji Final Fantasy. Likovi su već spomenuti manganoidni krepili, animacije ništa naročito, na prvi pogled kretanje prilično podsjeća na Alundru s mnogo lakšim zagonetkama, ali onda dolazi ono najvažnije što izdvaja dugoigrivi RPG od prosječnog...

...PRIČA...

Uistinu se ne sjećam igre koja me je u posljednje vrijeme toliko uvukla u radnju. Čak me je i FF8 s vječnom temom spašavanja univerzuma pomalo zamorio. Ovdje je sve napravljeno u skromnijim i pristupačnijim gabaritima (samo jedan CD) pa rat između dobra i zla zvuči više tolkienovski, toplije i dramatičnije od megalomanskih ambicija održavanja svijeta na životu. Razlika između FF8 i Suikodena 2 je kao razlika između filmskog spektakla i dobre knjige. Potrebno je samo malo mašte i osjećat ćete se vrlo udobno u svijetu Suikodena koji plijeni svojom epikom (majko mila, pišem li ja to o igri...). Tek tada zaboravit ćete na glupe likove i dječju grafiku i utonuti u radnju. Ona ne ostavlja dojam linearnosti, makar vas sigurnom rukom vodi do kraja. Očekuje vas gomila malih zadataka povezanih u veću cjelinu ratne priče, ali isto tako možete tumarati po svijetu i nabijati exp. bodove u bitkama. A bitke su posebna priča i pravi gušt. Umjesto očaravajućih čudovišta, zaštitničkih sila i ostalih grafičkih poslastica, ovdje je sve (namjerno) napravljeno vrlo jednostavno. Naravno, svi udarci i magije su tu, a ako vas zamara određivati akciju svakom liku, prebacite na auto i skratite još više. Bitka jako podsjeća na FF serijal, ali nema dugog čekanja u izvođenju magija, niti lamatanja oružjem na kraju (evo, Bero, igre za tebe). U vašoj družbi možete voditi i do šest likova, što svaku bitku čini vrlo ugodnom. A likova stvarno ima, tako da ćete lako spojiti omiljenu kompaniju.

Koliko malo treba za dobru igru

DAVID PROTIV GOLIJATA

Možda i neopravdano, uporno uspoređujem Suikoden s Final Fantasyjem, ali još se jednom potvrdilo pravilo da igru ne čini spektakularna grafika i animacije, nego dobra priča i atmosfera. U Suikodenu je sve pomno i pravilno izbalansirano, tako da vam ni u jednom trenutku neće postati dosadan zbog dužine pričanja ili bezrazložne šore. Jedanaest sati igranja prošlo mi je u hipu, a sad se vraćam igri i još jednoj neprospavanoj noći...

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Klasični primjerak žanra s najboljim elementima RPG-a	8

1

2

3

4

[1] Kad dođete do nivoa s bossom kojeg treba ukloniti, on neće biti tako laka meta, naime morate ga npr. gađati baš glavu ili recimo, baš stražnjicu **[2]** U donjem desnom kutu slike je vaša ruka i gruda snijega a gore lijevo je neprijatelj. **[3]** O, glasne li ćurke... **[4]** Trenutak iz head to head moda.

South Park

SOUTH PARK

proizvođač Appaloosa
izdavač Acclaim
datum izlaska U prodaji
žanr 3D pucačina
broj igrača 1-2
platforma PSX, N64, PC

Memory Card Dual Shock Analog

KAKAV JE TO CRTIĆ?

Riječ je o starom animiranom američkom filmu koji se emitira u noćnim satima a prikazuje život i dnevne zanimacije stanovništva gradića South Park američke države Colorado. Crtić je temeljen na polucrnom humoru s primjesama brutalnosti kojem pridonose, uz sporedne karaktere, četiri inventarna lika: Kyle, Stan, Cartman i Kenny. Crtić je pridonio i preslikavanju epizoda u stvarni život, tako je neki američki dečkić sebi oduzeo život, a kako je naveo u samoubilačkoj poruci, Kenny je bio lik koji je to inicirao...Stoga danas u nekom rupičastom zakonu stoji zabrana gledanja za mlađe od 13.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Kao što rekoh,samo za South Park frikove.	7

Ako ste do kodiranja Cartoon Networka prilično vremena trošili na gledanje crtića odnosno ako ste crtić-fan i još ako ste Soth Park crtić-fan, onda ovoj igri nećete ništa zamjeriti no ako nije tako... naljutit će vas činjenica da igri nešto fali... PIŠE Nevenka Šalat

Moj uvaženi (pod)šef Dario Z.(24) mi je pri predaji igre na obradu upozoravajuće priopćio: igra je dobra, no South Park ljubiš ili proklinješ (ne citiram, ali ovako bolje zvuči za novine...). I naravno da recenzent kreće s obradom igre pun strahopoštovanja i pokojom predrasudom. No, ako s obje noge stojimo na zemlji, šefovo automatsko navođenje za i protiv možemo zanemariti jer zapravo i moramo. Neozbiljnost na stranu, volim taj crtić pa tako i ovu igru. South Park je vrsta crtića za "poluodrasle", tj. nešto poput Dilberta ili I am Weasela. I naravno, kako nije nikakva novost raditi igre po uzoru na nešto već postojeće, tipa filma ili (kao u ovom slučaju) crtića, i ovdje smo svjedoci takve vrste inicijative za izradu igre.

Bacivši oko i na recenzije drugih, može se zaključiti da igra nije baš najbolje prošla, ali to opet ovisi o vašem osobnom ukusu i o tome imate li volje (i vremena) inače gledati crtiće...

Sadržaj igre je sljedeći: miran gradić negdje u najsjevernijem dijelu Colorada pogodio je komet i od tada su se počeli nizati neozbiljni i nerealni događaji.Vi birate jedan od četiriju još neozbiljnijih kultnih likova iz crtića te krećete u borbu protiv podivljalih nemani ne biste li spriječili eventualnu devastaciju vašeg rodnog mjesta. Eh sad, South Park je krajnje minimalistička igra kojoj bi primjerenije "stanište" bila neka džepna konzola za igranje pod satom (školskim) ili na plaži jer "čišćenje" grada sastoji se u hodanju golemim prostorima, pronalaženju, gađanju i pogađanju neprijatelja grudama, kuglama ili strelicama pištoljem na strelice, lansiranjem kravica ili ispaljivanjem jaja, stiskanjem kokoši itd. Dakle, zaključujete, nema neke mudrosti, ali to je jednostavno takva igra - minimalizam za razonodu (less is more). Igra se sastoji od nekoliko epizoda podijeljenih na nekoliko nivoa. Način igranja i zadaci su manje-više uvijek isti, dok se neprijatelji mijenjaju samo prema izgledu i količini (na prvom nivou morate beziznimno poubijati podivljale purane i purice te njihove matice -Tankove, a svi skupa ispuštaju tako uvjerljive (zato i iritirajuće) zvukove pravih (divljih) purana - na momente su mi dolazile slike Perhana i njegovog purana iz "Doma za vješanje"...) Grafika je također bez detalja, s krupnim i jasnim formama i oblicima te oštrimkonturama kuća, drveća, potoka, brodića, purana... Kroz 3D okoliš krećete se praćeni pomičnom kamerom, a snježna sumaglica i neprestano padanje snijega smanjuju vam vidokrug te, s jedne strane, uklanjaju pop-up problem Playstation 3D igara u otvorenim prostorima a, s druge strane, ograničenost vidnog polja i velika zastupljenost (snježno) bijele boje zna dovesti do hodanja u krug ili pokušavanja "ulaska" u planinu koja je također bijele boje (slično magli i snijegu u Silent Hillu no po ničem drugom nalik). Iz istog razloga bit ćete prisiljeni stalno pratiti stanje na vašem radaru jer ćete tako najprije uočiti neprijatelje. Igra nudi i head to head mod igranja, gdje igrate protiv nekog svog s ciljem da ostanete posljednji preživjeli - lovite se po gradu i gađate prije navedenim vrstama oružja. I što reći? Meni je igra O.K. Znam da nema neke nauke i mudrosti u igranju i da je utemeljena na pucanju i samo pucanju, ali zašto ne? Nije loše sjediti par sati i loviti purane (eventualno stišati ton). Ali, istina je, moglo je i bolje. Da je bilo malo više neponavljanja i ideja unutar same igre, sigurno bi došlo do pozitivnije reakcije javnosti i igrače populacije. I priznajem, igru nisam ocijenila potpuno objektivno jer mi je crtić baš drag...

Ovo je jedna od onih igara kod kojih se pitate nude li samo ono što trenutačno vidite da nude

[1] Godišnja doba su neizbježna u svim Crash Bandicoot igrama **[2]** Malo porazgovaraj s maskom, poslušaj njene savjete i daj petama vjetra **[3]** Jupppiiii, jurim k'o divlja, mislim da je ovo oko 20km/h **[4]** Ovako je najbolje, igranje ucetvero ne smijete propustiti - multitap je obvezan

Crash Team Racing

CRASH TEAM RACING

proizvođač NAUGHTY DOG
izdavač SONY COMPUTER INC.
datum izlaska JESEN
žanr ARKADNA VOŽNJA
broj.igrača 1-4
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

Baš kad sam pomislila da ce na red opet doci keceri (kako mi je i obećano), uletio mi je još jedan junak iz životinjskog svijeta... Ne, ne žalim se, CRASHA obožavam... PIŠE Tanja Vitas

Nisam bila pretjerano oduševljena ovim naslovom, no vec nakon dva dana potpuno sam podjetinjila. Netko ce možda pomisliti da pricam gluposti, no igru ovakvog tipa i izgleda dosad niste mogli vidjeti. Ni ideja ni glavne uloge nisu mogle biti bolje pa vas zato ne treba cuditi moje silno hvaljenje. Igra je jednostavno toliko dobra da ne mogu dici palac s X-a (sjedim u tmici, oci mi k'o sarmice, al' jurim dalje).

ŠPILAJ SE SA MNOM...

Ogledavši tzv. uvodni crtic, oci su mi se stiltale, a vilica razvalila (nakon svih onih kecera dogadaju mi se cudne stvari) i to je bila doista iskena reakcija, cista sreca i oduševljenje. Ovdje nije rijec o skakutanju po nivoima i potrazi za nikad pronadenim dijamantima, nego o pravom natjeravanju u auticima svih vec videnih Crashevih prijatelja i neprijatelja. Ovdje nije bitno tko koga kamenom, nego tko ce prvi do cilja u jednom komadu. Pobjednik dobiva sve osim novca - slavu, komfete i neskrivenu mržnju ostalih (kako životinja mrzi?). No što je malo mržnje naspram predivnog osjecaja moci koji traje i traje... Dakako, nije rijec samo o pukoj vožnjici s laktom kroz prozor, u igri je Crash, što samo po sebi objašnjava tijek igre. Izabravši svog predstavnika, dobro se skoncentrirajte i cvrsto držite X, ne obaziruci se na grcenje palca i cudnu mu boju.
Pri izbora vozaca, obratite pozornost i na osobine auta. Što se trke tice, najsigurnije je biti sam na stazi, no nije i najzabavnije, zato izaberite igru udvoje, utroje ili ucetvero (naravno, potreban je multitap) i pokažite svoje umijece. Ako ste iznimno spretni, izaberite Time Trial Mode i postignite najbolje vrijeme. Za izbor staze ostavite malo vremena- s obzirom na kolicinu i izgled doticnih, to nece biti nimalo lako. Prepune su kutija punjenih jabukama (jedan od klasika), polja za turboubrzanje, skakaonica, prolivenog ulja i skrivenog oružja. Osim toga, vaš autic ima još nekoliko dodatnih i vrlo korisnih mogucnosti (npr. poskakivanje) koje u odredenim situacijama spašavaju glavu i mjesto na stazi. Svaka je staza prica za sebe, krije odredene tajne i mogucnosti te predstavlja odredenog igraca (npr. Tigrova spilja i sl.). Izaberite sami svoju sudbinu vozeci se kroz džunglu, tunel, piramidu, dvorac... Koju god stazu izabrali, dobro cete se zabaviti. I broj krugova izaberite sami, ovisno o vremenu, mogucnostima, strpljenju (3,5,7). Kad i ako pobijedite, slobodno se prepustite slavlju i toni šarenih komfeta oko vas - reprizu utrke nikako nemojte propustiti jer se u njoj savršeno ocrtava vaše veselo liceko i "šaranje" po stazi.

Što sad ovaj hoće? pomislih, a kad tamo - sva škvadra na hrpi ceka da uskočim u autić...

ČUŠPAJZ

Za snimanje svoje pozicije trebat ce vam na memokartici dva slobodna mjesta (isplati se obrisati višak da bi Crash dobio svoje mjesto pod suncem). Grafika je nešto genijalno, savršeno, dosad nevideno. Zvucni efekti su takoder odlicni, savršeno se nadopunjavaju s dogadanjima na stazi (kocenje, nabijanje gasa, ispaljivanje projektila...). Glazba je u skladu s okolišem, šarena i vesela - dušu dala za dobro raspoloženje. Kad god izaberete novu stazu, vozite polako k'o penzic i uživajte u bojama i svemo što vas okružuje. Tek nakon takvog turistickog razgledavanja, bacite se na obaranje rekorda i uništavanje protivnika. Vjerujem da ce Crash Team Racing zbog svih stvari koje sam spomenula, postati i ostati veliki hit - kao uostalom i svi Crashovi nastavci do sada.

RAZNOLIKOST NIVOA

Svaki je nivo enigma za sebe, no ne postoji nijedan koji nije vrijedan vaše pozornosti i vremena. Iskušajte sve staze i uživajte u njihovoj raznolikosti i ljepoti (njihova težina nema mnogo veze sa izgledom niže prikazanih).

SHUMI I KOMPANIJA

Kao i kod staza, isto vrijedi i za izbor vozaca. Istina je, ima boljih i lošijih, ali ipak ne biste trebali nijednog preskociti. Kolikogod on loš ili ružan bio, mnogo toga ovisi i o vama.

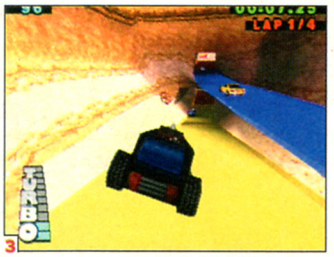
Klikaj i izaberi pa da vidimo ko je bolji

MIŠLJENJE

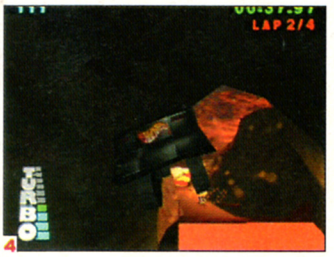
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	9
Ma, trebalo je biti 10, no...možda drugi put...	9

1

2



3



4

[1] Koliko vam je turba preostalo možete u svakom trenutku provjeriti na turbometru :-) [2] Kao što sam rekao, većinu vremena ćete provoditi u zraku [3] Za proći određene dijelove staze na raspolaganju vam je nekoliko različitih putova [4] Kad sve ne pođe kako treba, ne preostaje vam drugo nego oživjeti

Hot Wheels Turbo Racing

HOT WHEELS TURBO RACING

proizvođač STORMFRONT STUDIOS
izdavač ELECTRONIC ARTS
datum izlaska RUJAN 1999. (u prodaji)
žanr UTRKE AUTOMOBILA
broj igrača 1-2 (split screen)
platforma PLAYSTATION

Memory Card Dual Shock Analog

Skakaonice na stazi bit će dovoljno visoke za izvođenje svih vaših ludorija

MIŠLJENJE

IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	6
Zabavna vožnja za najmlađe. Za one ozbiljnije, deset minuta izgubljenog vremena.	**4**

Kako će proizvođači autića ući u domove informatički nastrojene dječice? Pogađate – igrom!

PIŠE Hrvoje Herceg

Hot Wheels je poznati proizvođač igračaka. Ponajprije autića kojima smo se igrali kao klinci (možda se neki još uvijek igraju :-). U svojoj ponudi ima i različitih dodataka za njih poput garaža, praonica i benzinskih crpki. Uglavnom, sve što bi jednog mladog automobilistu moglo zanimati. Veliki nam je Electronic Arts sada ponudio i igru Hot Wheels. Uporabom tog imena, ciljao je na publiku koja dobro poznaje HW proizvode, a to su ponajprije djeca.

HW je tipična arkadna utrka automobila, s fizikom koja omogućava da većinu vremena tijekom utrke provedete u zraku. Turbo u naslovu igre ima u samoj utrci vrlo važnu ulogu. Naime, rabit ćete ga za dodatno ubrzanje kad naiđete na skakaonice. Veća brzina na skakaonici znači dalji i viši skok, što pak znači više vremena za akrobacije. Da, ovdje će vam, osim utrkivanja, glavna zanimacija biti izvođenje akrobacija kojih se ne bi posramila ni neka boarderska ili skaterska simulacija. Glavna nagrada za ludorije koje ćete izvoditi bit će... (pitate se što, još uvijek ne znate) turbo koji će vam omogućiti izvođenje još većih ludorijae (ponovo pročitajte prijašnjih nekoliko redaka). Akrobacije ćete moći trenirati u specijalnom trening modu načinjenom upravo za to. Glavni izazov u igri predstavlja natjecanje u HW superkupu. Pobijediti u njem ne predstavlja neki problem pa ćete ubrzo postati najbolji HW vozač u gradu i okolici rabeći dvadesetak automobila. Neki su bolji u brzini, neki u akrobacijama, a tražiti nekog posebnog nema smisla – odabir je na osnovu vizualnog dojma - ako vam se sviđa, uzmite ga. Staza je pet, vrlo su maštovito dizajnirane, s dosta skokova i lupinga. Vožnja je maksimalno pojednostavljena, možete stalno voziti punim gasom, ali nećete izletjeti sa staze. Većinu vremena osjećat ćete se kao da vozite po šinama, čime je potreba za upravljanjem svedena na najmanju mjeru.

Fizika u igri omogućit će vašem automobilu da većinu vremena provede u zraku

Grafički izgled nije odveć impresivan. Sve je dosta kockasto, s vrlo malim brojem detalja. Nakon tolikog igranja Wip3outa u posljednje vrijeme, HW izgleda kao usporeni film. No, dobro od njega se i ne očekuje da bude tako brz jer treba imati na umu tko će ga igrati. Glazbena podloga je sasvim O.K, kao uostalom i zvučni efekti.

HW je igra namijenjena ponajprije najmlađima. Kao što su voljeli ili još uvijek vole svoje autiće, tako će voljeti izvoditi i akrobacije s automobilima u igri. Ozbiljnijim "vozačima" bih savjetovao neka HW zaobiđu jer u njem jednostavno nemaju što tražiti – možda jedino nadoknaditi propušteno u djetinjstvu?!?

KADA KORISTITI TURBO?

1. Prije dolaska na skakaonicu. Dat će vašem automobilu dodatnu brzinu i imat ćete više vremena za akrobacije u zraku.
2. Za brži start. Ako negdje zaglavite, upalite turbo i učas ćete postići maksimalnu brzinu.
3. U bilo kojem drugom trenutku. Ako ni zbog čega drugog, a ono zato što će se igra odvijati brže.

Za svaku uspješnu akrobaciju dobivate određenu količinu turba

Primjer neuspjele akrobacije

Need For Speed

Anno domini 1996. Igra radi koje svekoliko pučanstvo kupuje PlayStation jest Ridge Racer. Ali igra radi koje stari maheri vožnje prelaze s PC-a na PSX je jedna i jedina - Need 4 Speed

PIŠE Danijel Reškovac

Moram priznati da ni nakon pojave PlayStationa nisam bio preveliki zaljubljenik vožnje i da me famozni arkanoid Rage Racer nije privlačio. Početnički Lotus na Amigi i trkalice na PC-u nisu baš nabijale adrenalin u žile, a onda se u Hackeru pojavio (pre)mali članak u kojem je stajalo: "Ako želite osjetiti brzinu, zaigrajte NFS!" I brzina se doista osjećala.

Need For Speed je prva od "pravih" vozačkih simulacija i kao takva je imala velik broj fanova u nas. Prva je to vozačina zbog koje sam, kao i mnogi, ostao budan cijelu noć, a da to nisam ni primjetio. Igra koja je postavila brojne standarde kojih se mnogi proizvođači i danas drže. Jedina uz koju nije bilo dosadno voziti sam na stazi i obarati rekorde i jedna od rijetkih koja je imala posebnu filozofiju prolaska kroz zavoje, vrlo vjerno simuliranu pa je gubitak nekoliko kilometara na brzinomjeru značio i gubitak pozicije. Samo najveći i najsposobniji su učili staze napamet (uvrnuti Coastal i Alpine) i isfuravali ih pravilnom brzinom (svakatidala, Šokre).

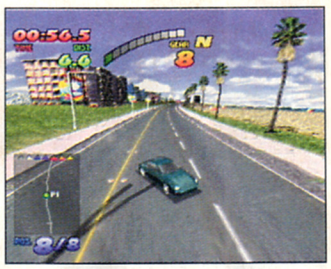
Priznajem, nakon svih ovih hvalospjeva, bilo me malo frka odigrati nanovo ovu igru jer prošlo je ipak dosta vremena i došli su neki novi konkurenti za najvožnju. Preuzimajući igru, Dario je smrknuto kimao glavom i spominjao nešto o grafici i komodorcu, ali ja se nisam dao. Ipak smo se na njoj dojili i rasli, pa neka je samo filing isti, grafika i nije toliko važna.

I zaista, duuuuugo učitavanje i pogled na auto koji izgleda kao u Lego Raceru. Jao meni! Pogleda u rikverc nema, samo bezveze prebacujem u niže brzine. Okoliš na stazama kao da je preslikan s bakinih razglednica, ali vožnja, braco, vožnja je još uvijek ista. Isti osjećaj uzbuđenja na startu, lupanja po R1 i prebacivanja u prvu, ulaska u pravilnu putanju prvog zavoja, samo da me netko ne potkači, sve je još uvijek tu. Fenomenalno! Nakon tri duge godine NFS još uvijek drži lekciju kojekakvim "držigasdodaskesimulacijama" o ulasku u zavoj i idealnoj izlaznoj brzini. Predlažem svim Gran Turismo veteranima i svima koji se kunu u NFS nastavke neka zaigraju opet jedinicu. Igra je toliko teška da ćete se dobrano namučiti ne biste li osvojili prvo mjesto na turniru i šifru potrebnu za daljnje natjecanje. Ovdje ne možete nabrijati makinu i oderati sve još na startu. Družina vozi vrlo ujednačeno i najsitnija greška stajat će vas gubitka više od jednog mjesta. Čeka vas dugo učenje.

O bonusima samo nekoliko riječi; ni u jednoj igri niste mogli sjesti u vjerno preslikani kokpit vaše omiljene brzalice i slušati (ferrari, lamborghini, viper) metalni zvuk prebacivanja ručice mjenjača kroz metalne vodilice; nigdje više nisu korištene efektne videosekvence u predstavljanju modela; obvezno pogledajte credits, vidjet ćete najbolji videozapis o stvaranju jedne igre.

Ah da, nikakve šifre nećete dobiti, osvojite ih sami!

Need For Speed osjećaju ljudi diljem svijeta, a kada smo ga mi u redakciji prvi puta probali nismo spavali dva dana



Brrrrrrrmmmmm, aaaaaoouuuuiiiiiikkkkkkkkk (ali na desno)

Brrrrrrrmmmmm, aaaaaoouuuuiiiiiikkkkkkkkk (ali na lijevo)

Zašto je Yugo2 rasprodan u pet dana?

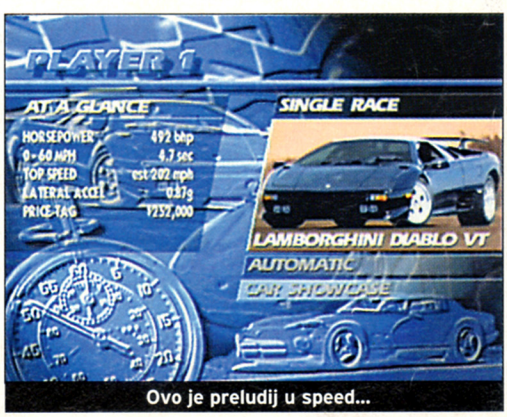
Yugo1 je propao zbog anoreksije - vidjela su mu se rebra

Vožnja kroz Gorski kotar

VIŠE OD GANJANJA JE DVA GANJANJA

Ovo je jedina igra koja nam pruža mogućnost uživanja u zanimljivim video isječcima u kojima imamo priliku vidjeti razvojni put, odrastanje i stasanje omiljenog automobila.

UUUUUUuiiiiiiiiii.....



Ovo je preludij u speed...

...a ovo je lud od speeda!

Sony Analog Joystick

Otkako je Sony predstavio svoje analogne kontrolere ova je igraća palica zbog svoje cijene, ali i nedostatka aviosimulacija nepravedno pala u zaborav...

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	Sony
CIJENA	550 kn (-15% na gotovinu)
UPORABLJIVOST	Aviosimulacije
KORISNOST	golema (kao i sam kontroler)
U HRVATSKOJ	Helikop tel. 01/455-1966, 455-1977

Najteže mi je bilo donijeti kontroler doma (uistinu je golem!), sve ostalo bilo je kao u zemlji snova. Čim sam ga uzeo u ruke, osjetio sam da je nekao poseban, što mi je potvrdio i moj brat koji ga već dva dana ne pušta iz ruku. Kao prvo, kvaliteta izrade je na razini Sonyja. Kao što sam već rekao, kontroler je uistinu golem (trebate ga vidjeti da bi stekli pravi dojam veličine) i cijeli je izrađen od kvalitetne plastike (u već tradicionalnoj sivoj boji), osim podnožja, koje je metalno i na sebi ima gumene podloške pa već samom svojom težinom (i veličinom) dobro prijanja na stol (a tek kad ga primite objema rukama...). Ima dva sticka koji na sebi imaju po četiri gumba, a onaj desni i digitalne kontrole pod vašim palcem (ona čudna okrugla izbočina koju smo imali prilike vidjeti u Top Gunu, za cure - ono što je Tom Cruise imao u rukama...:). Odostraga su obloženi gumom, a sa strane imaju odmorišta za ruke koja služe svojoj svrsi - sve su tipke savršeno postavljene pa nijedna nije izvan domašaja (za razliku od "super-ergonomične" Reality Quest rukavice). Na sredini su uistinu goleme tipke koje inače nalazimo na standardnom kontroleru, kao i malo manje start i select tipke. Joystick može raditi u digitalnom i analognom modu promjenom položaja prekidača s prednje strane. Nažalost, ne podržava dual shock, ali se to od kontrolera ovog datuma ne može ni očekivati. Pošto je ovo uistinu rijedak kontroler, kao i igre za nj, pitao sam se podržavaju li novije igre njegove specijalne karakteristike plašeći se pomalo na čemu ću ga testirati. Ali... kad sam upalio Colony Wars: Vengenace, moj strah se pokazao bezrazložnim. Na ekranu koji služi za odabiranje kontrolera, kad upalite digitalni mod, pokaže se slika ove igraće palice (ne znam kako im je stala na ekran...) i dosta predefiniranih modova - kao za dual shock - tako da nema bojazni od nekompatibilnosti s najnovijim igrama (pa i s nadolazećim kao što je Colony Wars: Red Sun i sve koje podržavaju analogni mod). Igranje s njom je uistinu fantastično, nikud ne pleše, obje su ruke zauzete i potpuno će vas uvući u igru (još kad bih imao ekran od 100 cm...). Jedina zamjerka je što se ne trese. Ne mogu vjerovati koliko nas je Sony razmazio sa svojom treskalicom - bez toga ... nešto fali. No to je sitnija zamjerka, sve me je ostalo oduševilo. Stoga, ako volite Colony Wars ili neku drugu simulaciju, a izbor je stvarno velik (Wing Over, Top Gun, Wing Over, Top Gun...), od srca vam preporučujem ovaj kontroler... Hmmm... Nečeg sam se sjetio - CIJENA.

INTENSOR

Imeron Intensor Family

U prošlom broju smo vas detaljno upoznali sa novitetima predstavljenim na ECTS-u, a za ovaj broj smo vam priredili ove pomalo neobične, ali zanimljive proizvode tvrtke Imeron

Intensor FX

Prvi u niski je "najslabiji" iz porodice Intensor: Intensor FX. Izgleda kao nekad popularne "lopate" za snijeg. Za one iz primorskih krajeva: to je plastika tek toliko velika da pokriva dio vašeg tijela koji služi za sklizanje po snijegu (čitaj: d..e). To bi bio prilično točan opis ove trokutaste tvorbe čija je glavna namjena omogućiti vam da osjetite na svojoj koži što to znači "biti" u igri; naime, u sebi krije prilično snažne zvučnike koji prilično vjerno prenose eksplozije s ekrana na vaše kosti. Nažalost, za to morate biti mlađi od 15 godina (?), a cijena je 90$ (oko 600 kn)...

Intensor LX

Ovo je veći brat već spomenutog FX-a koji izgleda mnogo ozbiljnije. Sudeći prema slikama, ovaj stolac može poslužiti kao i svaka druga uredska (čitaj: udobna) sjedalica koja u sebi ima ugrađen vrlo jaki subwoofer i stereo zvučnike, a za noćno slušanje postoji i ulaz za slušalice. Nogari joj se mogu odvojiti, pa postavljena na pod može vjerno odsimulirati sportsko sjedište ferrarija (naravno, ako ste nabavili Guillemotov volan opisan u prošlom broju :). Stvar djeluje mnogo ozbiljnije već zbog same svoje veličine, a ako vam nije dosta, možete dokupiti opcionalan subwoofer. Zaboravite na vaš mono TV - ovo je ono pravo... Cijena mu je 190$, tj. oko 1200 kn. Ah, te sitnice... (a nije rečeno ni kako djeluje na plodnost :).

GOOD	sve osim...
BAD	cijena
	ne trese se

net.connect

www.scee.com

Sony Glasstron

Sony je još jedanput pokazao tko je tata walkmana. Nakon zvuka došla je na red i - slika...

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	Sony
CIJENA	nazvati
UPORABLJIVOST	Sve osim pucačina
KORISNOST	Ako imate NTSC konzolu, golema, ako ne, mala.
U HRVATSKOJ	GMC tel. 01 3769-135

Hardver u ovom broju je definitivno u znaku Sonyja. Nakon izvrsnog analognog kontrolera na mom se stolu našao ovaj neobičan i još uvijek pomalo futuristički dodatak koji igru (život?) čini boljom. Doteglivši ga jedva doma, pomislih: težina kutije prati cijenu, a hoće li i kvaliteta? Unutra se nalaze naočale, torbica, kabeli, slušalice i upute (u kutiji bi trebao biti i adapter, ali ga ja nisam dobio). Naočale se sastoje od tri dijela: "kacige", daljinskog upravljača i tunera u koji se utiču kabeli preko jack ulaza (čitaj: ulaza za slušalice) preko kojih ih možete spojiti na bilo što što ima videoizlaz (PSX, DVD, video...). Upute su na japanskom pa se nisam previše trudio oko dešifriranja zmijica i kućica, nego sam, osloniviši se na svoje dosadašnje iskustvo, zasukao rukave i.... dva se sata mučio da /(&%(&/%$ stvarčica proradi. Prvi problem je bio (i bit će) naći odgovarajući adapter jer onaj koji dolazi s njime (a ja ga nisam dobio) ima američki priključak. Alternativno je napajanje preko baterije Sonyjevih kamkordera, pa nije upalio štos sa 4 AA baterije. Kad sam riješio taj problem, usljedio je novi šok - plavi se ekran nije htio maknuti pa sam morao upregnuti moždane vijuge (nemate pojma koliko je to teško!) i dešifrirati upute. Na kraju je ispalo (zahvaljujući tome da se arapski brojevi pišu jednako kao i kod nas) da treba utipkati (pazite sad) 1, 2, 3 ?!?!?!? Nakon ove zavrzlame (gdje je Baltazar kad ga trebaš...) slijedilo je pet ekrana s upozorenjima na već tako mi dragom stranom jeziku, potom test ekran s horizontalnim crtama koji služi za poštelavanje naočala (ja nisam skužio kako), a onda... Razočaranje - umjesto milijuna boja dočekala me crno-bijela slika kojoj fali dio donjeg dijela. Razlog je u tome što su ove naočale napravljene po NTSC standardu (znate o čemu govorim ako ste igrali NTSC igricu bez RGB kabela) koji ima manju vertikalnu rezoluciju (zato dio slike fali). Zamjetna je i zrnatost slike, ali se to kod LCD ekrana ove veličine (još uvijek) može očekivati. Evo ga, pokudio sam sve što sam mogao, a sada slijede hvale. Kad ih stavite na nos, imate osjećaj da ste u kinu - slika ispred vaših očiju je golema. Kako je to moguće? pitate se. Tako što se dva mala, blago zakrivljena LCD ekrana nalaze ispred vaših očiju i vi ih gledate kroz povećala, što stvara dojam kinoplatna. A sad smo došli do najboljeg dijela, zvuka. Po ovim naočalama se vidi tko je otac walkmana, slušalice su male, ali tresu. Bez okolišanja mogu zaključiti da je zvuk poput onoga u kinu, savršeno čist i bez distorzija čak i na većim glasnoćama (kad sam se umorio od crno-bijele slike, naočale su mi služile za slušanje glazbe). Nažalost, nećete ih moći priključiti na vaš walkman jer imaju specijalan priključak koji se utakne u daljinski upravljač (šteta...). Pokušao sam igrati različite igre, ali mi se najviše svidio ugođaj Colony Warsa (iako se ne može baš dugo igrati zbog glavobolje). Primijetio sam da slici neće faliti donji dio kod NTSC igara, ali još uvijek neće imati boje... Zbrojivši sve dojmove, zaključio sam da ja ovo ne bih vratio natrag, makar je i crno-bijelo, ali me cijena odvratila od tog čina. Nažalost, ove igračke su još uvijek preskupe za ono što nude, a zahtijevaju i dodatna ulaganja (među inim, morat ćete naručiti video iz Amerike za kolor sliku). Ovo preporučujem samo individualcima koji imaju mnogo love i ujaka u Americi...

GOOD	kino ugođaj
	super zvuk
BAD	cijena
	crno-bijela slika

net.connect

www.sony.com

Mama, bio sam kod okuliste, rekao mi je da moram nositi naočale. A kakve bi ti naočale? Pa... vidio sam jedne u izlogu, baš mi se sviđaju, istina malo su skupe...

Intensor Xtreme Gaming Vest

Ova vesta nije napravljena od čiste runske vune ali zato - trese! Napravljena je kao dodatak Intensor FX sjedalici i u sebi krije četiri "2 inch passive magnetic acutators" (čitaj: četiri vibromotora). Kompatibilna je sa svim današnjim konzolama pa tako i s našim dual shockom, a proizvođači tvrde da u kombinaciji s Intensorom FX pruža osjećaj "poput onog u vožnjama po zabavnim parkovima." Nadam se da imaju pravo :).
Cijena? 40$ ili oko 300 kn.

Ako ste nastrpljivi, spomenute proizvode možete naručiti na www.imeron.com, a onda u cijenu nadopišite P&H (postage and handling - poštarina...).

CHEATS

Dead In The Water

U Main izborniku pritisnite zajedno □ i ○ pa ćete čuti zvuk, a zatim upišite

Neograničene rakete - L1 R1 L1 L2
Više novca - L1 R1 R1 R2
Pojačani brodovi - L1 R2 L2 L1
RC Boat mode - L1 L1 L2 L1
Chicken mode - R1 R1 R2 L2
Neoraničena specijalna oružja - R1 L1 L2 L2
Neograničeni turbo - L2 R2 L2 R1
Otključavanje staze - L2 L2 R1 L1
Veliki valovi - R2 L1 R1 R1
Neranjivost - R2 L2 R1 R2

Damir Abramović

Mortal Kombat 4

Oružja za sve likove

Sub Zero	↓→△
Johnny Cage	→↓→○
Liu Kang	←→○
Sonya	→→○
Jarek	→→□
Tanya	→→△
Fu Jin	←←⊗
Shinok	←→⊗
Reiko	←↓□
Quan Chi	←↓△
Raiden	→←□
Reptile	←←○
Kai	↓←⊗
Jax	↓→□
Scorpion	→→△

Ivan Kordek

Tipkom na tipku...

Ovaj put rubriku počinjem pojašnjenjima. Naime, u prošlom broju potkralo se nekoliko, da se lijepo izrazim, "propusta" (da ne kažem "za..ba") pa se moja japanska poslovica pretvorila u nešto kao #$!*¨#, što mi nije bila namjera. Jednako tako, iz tekstova su ispali neki znakići, pa je znak kvadrata na nekim mjestima zamijenjen sa "s", kruga s "o" a iksa sa "x". Eto, događa se i ne namjeravam skidati krivicu sa sebe - ispričavam se. Doduše, meni se nitko ne ispriča kad u pismu ne mogu pročitati ni kako se zove, a još manje za koju igru traži savjet - pa tko bi dešifrirao vaše rukopise. Moram priznati da mi je čitanje nekih pisama bilo teže nego završavanje Resident Evila 1 i 2 zajedno, a o Discworldu da i ne pričam. Zbog toga neki odgovori kasne, objavljeni su i po mjesec dana nakon vaših pismenih upita - no, tu se ne ispričavam jer krivica nije moja.
Ipak, najveći dio bude barem djelomično odgovoren i objavljen, a svako, baš svako pismo, čak i ona za koja mislite da nikad nisu pročitana, pročitamo i Dario i ja. To što na vaše savjete ne reagiramo, ne znači da smo lijeni ili da ih smatramo bezveznima, nego jednostavno - nema vremena ni prilike. No, sve je to pohranjeno u našim moćnim umovima i kad-tad doći će na svjetlo dana u ovom ili onom obliku.
Dosta o svemu tome, 'ajdmo sad na svjetlo dana izvući HELPLINE.

NIGHTMARE CREATURES

Dražen, za kojeg čisto sumnjam da ima onoliko godina koliko je napisao, poslao nam je šifru za ovu igru: ←↑△↓○△□↓
Osim toga, Dražen pita je li Blood Omen doista toliko dobar koliko tvrdimo. Pa, naravno, da jest, inače ne bismo to ni napisali.....

DUKE NUKEM DVOJBE

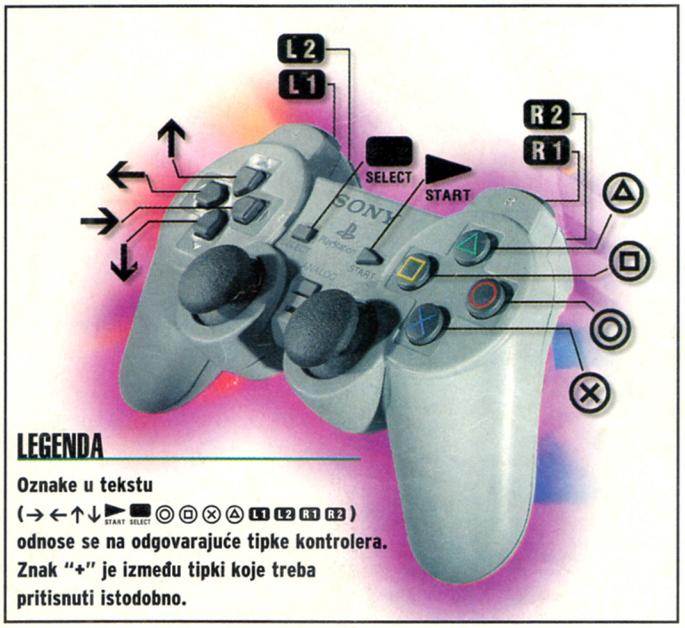
Čini se da je bilo problema sa šiframa za Duke Nukem. Primili smo nekoliko pisama u kojima nam skrećete pozornost da one koje smo objavili nisu ispravne. Šifre za koje tvrde da su ispravne poslali su Tomislav (ono o PS2 neću više spominjati, pa nemoj ni ti, a Oskar kaže da će te ugristi za nogu kad te vidi) i Zoran. Hvala dečki.
Sva oružja - pauzirati igru i pritisnuti L1 L2 ↑ L1 L2 ↓ R1 → R2 ←
Snažnije oružje - pauzirati igru i pritisnuti →→←→→←→→←

DOOM

Marko traži šifre za ovu igru, pa evo mu ih:
Pauziraj igru i pritisni △△L2 R2 L2 R2 R1 □ - imat ćeš kompletnu mapu nivoa
Pauziraj igru i pritisni △△L2 R2 L2 R2 R1 ○ i svi objekti (neprijatelji, predmeti, prekidači, oružja) će biti prikazani na mapi kao plavi trokuti
Pauziraj igru i pritisni L2 □ R1 → L1 ← ○ za neranjivost
Pauziraj igru i pritisni ⊗△L1 ↑ ↓R2 ← ← - za svo oružje, streljivo i ključeve
Pauziraj igru i pritisni → ← R2 R1 △L1○⊗ - za odabir nivoa
Pauziraj igru i pritisni L1 R2 L2 R1 → △⊗ → za prozirne zidove
Što se tiče tvog drugog pitanja, Marko - o izlasku Crasha 4 se još ništa ne zna.

DRIVER

Marko pita kako se u Driveru igraju utrke. Koliko ja znam, utrke se ne mogu igrati, jedino protiv vremena - tj. postavljanje rekorda. Driver i nije igra brzine, nego spretne vožnje i izvršavanja misija. Savjetujemo ti da manje igraš ovu igru, a više učiš - da ne bi i po treći put utvrđivao sedmi razred.
Kad smo već kod ove igre, javio se i Aleksandar, s uputom za okret od 180 stupnjeva unatrag. Kaže on da treba doći prednjim dijelom automobila do zida, krenuti unatrag držeći Max Steering Lock (I) te pri najvećoj brzini pritisnuti lijevo ili desno (otprilike u sredini garaže). A što se tiče Ark Of Time, nikako nije bolja od Broken Sworda, i ne isplati se ni tražiti je, radije odigraj Discworld 1 i 2 ili pričekaj Discworld Noir.



LEGENDA

Oznake u tekstu
(→ ← ↑ ↓ START SELECT ○ □ ⊗ △ L1 L2 R1 R2)
odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera.
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

ISS PRO 98

Darko pita kako u ISS Pro 98 pucati slobodni udarac a da ne pogodi živi zid. Pitao sam Daria, redakcijskog stručnjaka za tu igru, i evo što mi je odgovorio: "Ako pritisneš pucanje ne držeći smjer, lopta ide poluvisoko, jako; ako pritisneš pucanje i držiš naprijed - ide brzo i nisko, a ako držiš natrag - ide plasirano visoko. S "lijevo" i "desno" bi trebali biti nekakvi felševi, ali nisu uporabljivi u igri."
Odgovori na tvoja ostala pitanja su: rubrika i najava za PSX će biti sve dok ima igara za nj, znači još dugo nakon što se pojavi PS2, a nove i bolje igre za PSX proizvodit će se barem još godinu/godinu i pol.

RIDGE RACER 4

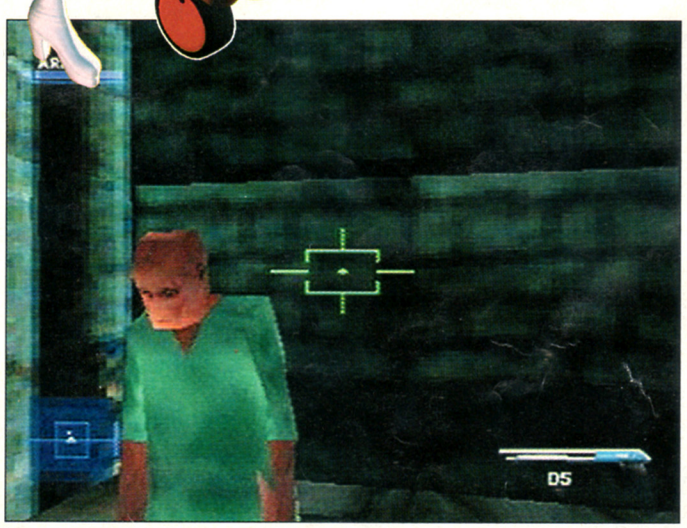
Niko iz Baške pita kako u Ridge Raceru 4 zalijepiti naljepnice na auto kad ih nacrtaš.
Naš stručnjak za vožnje Hrvoje kaže da naljepnice možeš lijepiti samo na one aute koje osvojiš pobjedom u Grand prixu, kad ti se za to otvori posebna opcija.
Hvala na željama, uspjeh već imamo, a nadamo se da nas slava čeka u budućnosti.

SYPHON FILTER

Jimmy iz Rijeke pita kako na 15. nivou ove izvrsne igre pronaći i označiti nositelja virusa. Stvar je u tome da moraš pronaći tijela i na njima uporabiti skener. Tijela su u Warehouse 23, 38 i 69.

OMEGA BOOST

Dejan pita kako snimiti igru, i postoji li za to neki trik. Nema trika, stvar je u tome da igra SAMA snima poziciju na određenim mjestima (Dario kaže otprilike na svakoj četvrtini igre) dopuštajući ti da otud nastaviš. Znači, potrudi se i dođi do tog mjesta - naravno, utakni memory card s dovoljno praznog mjesta dok igraš.



FADE TO BLACK

Josip traži šifre za Fade to Black. Evo, po narudžbi:
Kao šifru unesi stoxot i nakon toga možeš unijeti sljedeće cheatove:
Gledanje animacija
□⊗○△○⊗
Odabir nivoa
○○△⊗□□
(počni novu igru i tijekom igre pritisni Start, pa sa ○ odaberi Resume)
Stalni štit
□○○□△⊗
Neranjivost
△⊗△△□○

MEDIEVIL

Ivan iz Biograda ne zna kako u napuštenom gradu pronaći križ. Moraš u "Troll's Head" pokupiti metalnu bistu ("Landlord's bust"), i zatim je zajedno s kalupom za križ (to je "Crucifix cast" koji si pokupio u knjižnici) staviti na vatru u kovačnici. Zatim pojačaj vatru do kraja i dobit ćeš gotovi križ.

U ovom broju još su nam pisali: Hrvoje - šifre za Thrill Kill ne znamo, a igra čak nije nikada ni izašla. Ideja za wizard je dobra, moramo još malo razmisliti, **Georgije** - prohode ne šaljemo, ali ćemo taj vjerojatno uskoro objaviti. Do tada, javi se ako imaš problema s nekim određenim mjestom, **Dario** - šifru za Croc smo već objavili, a onu za Quake 2 nismo još uspjeli nabaviti - kad je dobijemo, objavit ćemo je, **Janko**- crtanje ti je ipak ljepše od rukopisa, no uspjeli smo pročitati, **Stojan** iz Đurđevaca - kako ti je zahtjev prilično težak, dopusti da proučimo igru do sljedećeg broja, **Antun, Robert** - evo vam rješenja za X-Files već u ovom broju, **Vladimir** - haiku ti je stvarno izvrstan, pravi japanski - to je valjda uticaj predugog igranja MGS-a, **Ivan**- ako ti 'starome' nije pomogao opis od prije nekoliko brojeva, javi se ponovno pa ćemo pročačkati, **Dinko**- šifre su možda za NTSC verziju, **Marina**- da si poslala fotografiju, bilo bi mi još draže, iako je i crtež zgodan, **Sebo i Lazo** - datume izdanja i GT2 i PS2 smo objavili, a brojevi vam stižu (VIVA!), **Dario** - naravno da šifre umanjuju žar, ali ova je rubrika tu zbog ljudi koji ih vole, **Albert** - rješenje Tomb Raidera 2 možeš naći u jednom od starijih brojeva Hackera, **N.V.** iz Splita - i za Spyru smo, ako se ne varam, već objavili rješenje, Ivan - samo se prošeći dobro gledajući - ključ je ondje, **Zdeslav** - hvala na savjetu, zaista je lakše, **Branka** - Vigilante 8 još nije stigao, pričekaj malo (slika je super!), **Miroslav** - ove šifre su dobre, ali ako nabaviš za Quake 2 , svakako javi - mnogi ih traže.
Na kraju bih želio zahvaliti svima koji su mi dali do znanja da cijene ovo što radimo u PSX-u i reći da je i meni jednak užitak raditi ovu rubriku koliko i vama dobiti odgovore na svoja pitanja. Do čitanja. Bero

CHEATS

Die hard trilogy

DIE HARD 1
Pauziraj igruosvjetli QUIT u OPTIONS i
Drži R2 i pritisni →↑↓○ za neranjivost
Drži R2 i pritisni →○○↓ za debele ljude
Drži R2 i pritisni ↓□△↓ za leteće ljude
Drži R2 i pritisni →↑↓↓□→ za neograničena oružja i streljivo - ponavljaj za svako oružje

DIE HARD 2
Drži R2 i pritisni →↑↓○ za neranjivost
Drži R2 i pritisni ←△→↓ za debele ljude
Drži R2 i pritisni ↓□△↓ za ljude kosture
Drži R2 i pritisni →□←○△↓ za 99 raketa i granata
DIE HARD 3
Drži R2 i pritisni ↓○↓○ za siguran put
Drži R2 i pritisni ○↓↓□→ za spore kretnje
Drži R2 i pritisni ○○□□↓↓⊗⊗ za neograničeni turbo
Drži R2 i pritisni ←○↑↓□→ za neograničene živote
Drži R2 i pritisni ↓□△→ za oblačno nebo
Drži R2 i pritisni →□△↓⊗⊗⊗ za leteći tanjur

Colony Wars: Vengeance

Kao šifre upišite:

Vampire	za neranjivost
Tornado	za sva oružja
Thunderchild	za sve letjelice
Dark Angel	za osnovno oružje
Chimera	za neograničena sporedna oružja
Hydra	za neograničene pare
Blizzard	za višestruki cheat

C&C Red alert

Novac □□○⊗△○
Nuklearna bomba ⊗○△□△
Preskakanje nivoa
⊗□□○△○ Tomislav

Quake 2

Quake je zatresao naše PlayStatione i postao jedna od najigranijih igara u posljednje vrijeme - nasamo i u prigodama kad se oko konzole skupi grupa ljudi. Budući da bi rješenje tražilo mape koje nemam volje crtati, evo nekoliko savjeta za igrače početnike a i one malo naprednije. Očekujte još pomoći za Quake 2 u idućim brojevima, a ako sami otkrijete neku "caku" koju smo slučajno izostavili, slobodno nam javite.... PIŠE Berislav Jozić

Kako pobiti svoje prijatelje

Pri multiplayer igranju postoje dvije iskušane taktike - trčati unaokolo ili se skriti i čekati. Ako se odlučite za prvu, namjestite monitor na malo svjetliji prikaz da prije uočite protivnike (primjerice, one koji imaju običaj skriti se i čekati) i nikad ne trčite istim rutama. Znam da su nivoi prilično mali, ali ipak možete mijenjati smjer kretanja i redoslijed obilaska soba - tako vas je mnogo teže uhvatiti, nego ako stalno idete istom rutom - postajete predvidivi pa će vas pametni igrači dočekati raketama ondje gdje vam to najmanje odgovara. Dok trčite, držite oči širom otvorene i dobro pogledajte neprijatelje prije nego zapucate - ako vam je tko okrenut leđima, nemojte ga odmah napucati, nego usporite, namjestite svoje najjače oružje, mirno naciljajte i BUM! Da ste zapucali u brzini, možda biste ga promašili, tada bi se on okrenuo i postao prijetnja za vas. Naravno, ako je okrenut prema vama, pucajte svom snagom i rabite sidestep (korak lijevo - desno) da biste izbjegli njegove metke jer to ne očekuje. Nije loše skriti se iza zida i pomoću sidestepa izvirivati i pucati pa se brzo skriti natrag - osobito kod oružja koja se sporije pune - primjerice, rocket launcher. Skrivanje je druga metoda koju preporučujem strpljivim i preciznim igračima. Jednostavno nađite skriveno mjesto i čekajte. Potrudite se da bude u sjeni i leđima okrenuti prema zidu - tako da vam neprijatelj može prići samo s jedne strane. Naravno, tijekom jedne partije birajte različita mjesta za skrivanje, inače će vas protivnici "prokužiti" i prilaziti vam s oprezom - a to ne želite. Ono što vama treba je igrač koji juri unaokolo i ne vidi vas jer stojite u tami ili jednostavno nije imao sreće i ne raspoznaje dobro detalje. Čim prođe pokraj vas, izađite i napucajte ga svojim najjačim oružjem, a ako imate vremena, potrudite se i dobro ga naciljate. Ako nemate jako oružje (rail gun, rocket launcher, BFG), potrčite za njim - on neće znati da ga slijedite pa ako mu se prikradete dovoljno blizu, jedan do dva hica iz supershotguna bit će jednako smrtonosni kao i rakete.

Na obične vojnike ne isplati se trošiti oružja jača od shotguna

Hyperblaster je pravi izbor za otporne, brze protivnike

Leteće stvorove skidajte supershotgunom jer je dovoljno jak i široko obuhvaća cilj

Roboti - pauci su brzi i opremljeni rail gunom pa im nikad ne idite pred nišan, pucajte na njih sa sigurne udaljenosti ili iz zaklona

Jače protivnike gađajte grenade ili rocket launcherom i, ako je moguće, sleđa

KRATKI MULTIPLAYER SAVJETI

- upoznajte nivoe u kojima se borite; kad budete znali gdje će se stvoriti vaš protivnik ako uđe u teleport, sačekajte ga ondje jer će biti potpuno dezorjentiran i neće vam moći odmah uzvratiti vatru
- kad primijetite da se pred vama odvija borba, pritajite se da vas ne bi pogodio zalutali metak te poslije sami sredite barem jednog od oslabljenih boraca; ako pak vidite da se dva igrača naganjaju hodnikom, odaberite najjače oružje i dobro naciljajte - odmjerenim hicem možete skinuti prvoga, potom dočekati drugoga i zaraditi dva boda
- ako znate da neki hodnik završava zidom, ne jurišajte za protivnikom u nj, nego spretno ubacite par granata tako da se odbiju od zida prema njemu
- kad vas iz zasjede netko pogodi, ne okrećite se jer tako gubite dragocjene sekunde, odmah se izmaknite u stranu okomitu na smjer odakle je metak došao (ako znate odakle je došao) i zaklonite se iza nekog zida, pa tek tada uzvratite vatru
- skok je koristan manevar kod izmicanja i bježanja pred protivnikom - ako imate sreće, ispaljena raketa proletjet će ispod vas, a protivnik će vas mnogo teže uhvatiti na nišan dok skačete

GOODIES - ORUŽJA

BLASTER najslabije oružje, zabavno jedino ako se u multiplayer igri dogovorite da će svi rabiti samo njega

SHOTGUN također prilično slabo, primjenite taktiku pucanj-skrivanje

SUPER SHOTGUN malo jače, ali se sporo puni, stoga trčite između hitaca; izbliza je u nekim slučajevima dovoljno jednom pogoditi protivnika

MACHINE GUN brza paljba bez velike potrošnje streljiva - prosječno oružje

CHAIN GUN velika potrošnja metaka - minimalno 9 metaka jednim pritiskom na FIRE; razorno za druge igrače i slabije neprijatelje

HAND GRANADE nije loše u multiplayer borbi ako ste skriveni ili je neprijatelj iza ugla - odbija se o zidove; ako protivnika pogodite granatom, ona odmah eksplodira, ako ne, za par sekundi

GRANADE LAUNCHER koristan za bacanje granata na veće udaljenosti ako se u tome niste izvježbali ručno; ako je potrebno brže baciti više granata, ovo je pravi izbor

ROCKET LAUNCHER rakete su spore i možete ih izbjeći, ali eksplozija nanosi dosta štete i to u velikom radiusu pa ih nemojte rabiti za blisku borbu; skrivanje iza zida između hitaca je vrlo preporučljivo

HYPERBLASTER brz, precizan i za dalekometno gađanje pa nanosi veliku štetu; jedno od najboljih oružja ali troši mnogo streljiva za svaki rafal

RAIL GUN sporo, ali iznimno snažno oružje; jednim hicem može ubiti drugog igrača i nekoliko vrsta neprijatelja ali je, nažalost, streljivo za nj prilično rijetko.

BFG10K ispucava energetsku kuglu koja troši 50 energetskih stanica i puni se oko sekundu i pol; jedan hitac dovoljan je da počisti sobu punu slabijih neprijatelja, a ni jačima nije ugodan; pokušajte trčati ispred kugle koju netko ispuca za vama - efekt je izvrstan - osvjetljava hodnike sablasnim zelenim svjetlom (možete joj pobjeći jer putuje sporije od vas).

P.S. BFG je kratica za "big fucking gun".

Teško oklopljenim protivnicima ne isplati se prilaziti preblizu jer vas to onemogućuje u uporabi snažnih oružja koja bi mogla oštetiti i vas

GOODIES - STRELJIVO

Štedite koliko možete jer ga nema u velikim količinama, no pametnim igranjem uvijek ćete ga imati dovoljno. Naučite koliko punjenja dobivate iz pojedine kutije (npr. shells - 10, bulets - 50, cells - 50) i pripazite kad ih skupljate - svako oružje ima određeni maksimum metaka, pa ako vam fali samo jedan do maksimuma, a vi ste pokupili kutiju, tada ste zapravo pokupili jedan metak, ostatak propada. U nekim se nivoima možete vratiti na prošli i pokupiti metke koje ste propustili pa to iskoristite.

Napomena za cells: služe kao punjenje za oklop pa se troše kad vas protivnici pogađaju. Ako želite da vam oklop duže traje, ne rabite hyperblaster i BFG10k jer njihovom uporabom pada snaga oklopa.

Kako pobiti svoje NEprijatelje

O igri za jednog igrača mogli bismo napisati hrpe teksta, no svatko ipak igra na svoj način. Savjetujem oprez i polagano osvajanje terena jer nivoi nemaju vremensko ograničenje pa se ne morate žuriti. Pregledajte svaki kutak i pronađite što više predmeta, a različiti prolazi, ako ih istražujete, mogu vas do istog mjesta dovesti na različite načine, tako se možete naći iza leđa neprijatelju koji očekuje da uđete kroz vrata na drugoj strani sobe. Uvijek počistite neprijatelje u prostorijama kroz koje prolazite da biste imali kamo pobjeći ako protivnici u idućim prostorijama budu prejaki. Kako nitko od neprijatelja ne zna otvarati vrata, ona su vrlo koristan obrambeni mehanizam - zapucate kroz otvorena vrata, odmaknete se, a ona se zatvore, dok se vi pripremate i podešavate nišan za ponovnu salvu.

Prilagođavajte oružja neprijateljima s kojima se borite - rabiti rail gun za obične vojnike je rastrošno kad ih možete ubiti blasterom ili shotgunom. Čuvajte rail gun, rocket launcher i grenade launcher za BOSSove, naučite kakvim oružjima raspolažu koji protivnici da biste znali kako im izmicati i što možete očekivati. Kad se borite protiv više neprijatelja, pokušajte ih navesti da stoje jedan iza drugoga jer ako onaj stražnji zapuca, oštetit će i onog ispred sebe, a vama uštedjeti streljivo. Nivoi su prilično jasni i ne treba pretjerano razmišljati da biste ih završili, trebaju vam samo dobri refleksi i brzina. Nemojte propustiti pogledati što vam je zadatak (mission) na pojedinom nivou da ne biste nepotrebno lutali. Sretno!

Izbjegavajte opasnije konfrontacije u hodnicima gdje se ne možete izmicati protivničkoj paljbi

Čuvajte se ovih malih četveronožnih robota jer su brzi i svojim jezikom oduzimaju velike količine energije

GOODIES - OSTALI PREDMETI

HEALTH PUNJENJE ENERGIJE pazite koliko ste blizu maksimalnoj energiji

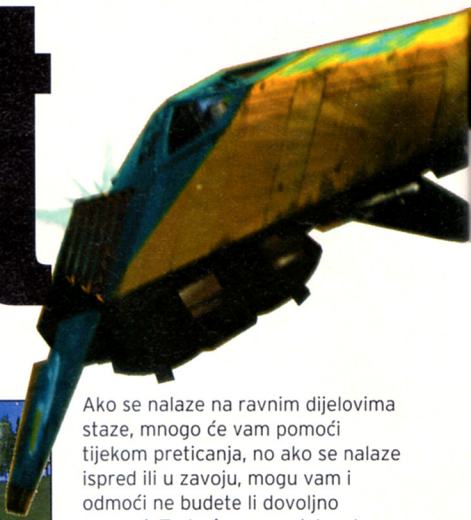
ENVIROMENT SUIT odijelo koje vam omogućuje da nakratko zaronite u kiselinu (sekunde se odbrojavaju u uglu); prije nego ga uzmete, dobro pogledajte kuda želite ići da poslije ne biste gubili vrijeme na odabiranje puta

ADRENALINE povećava vam maksimalni iznos energije (obično se nalazi na tajnim mjestima)

QUAD DAMAGE šteta koju nanose sva oružja se nakratko učetverostručuje - također isplanirajte kuda ćete ići i kako ćete iskoristiti ovo pojačanje; ne služite se najjačim oružjima - dovoljan će biti i shotgun

INVULNERABILITY neranjivost koja traje četrdesetak sekundi pa ju pametno iskoristite

Wip3out



Ako ste se već prije susreli s Wipeoutom, znate da je riječ o posebnoj vrsti utrka. Famozne letjelice pružit će vam osjećaj brzine bolji nego ikada, dok će vam ovi savjeti pomoći da svoje znanje o najnovijem Wipeoutu podignete na višu razinu

Piše Hrvoje Herceg

Utrkivati se možete u četiri različite klase. Tri su vam dostupne odmah na početku, dok je četvrta zaključana. Razlikuju se po maksimalnoj brzini i ubrzanju letjelica te po broju krugova koje morate odvoziti da biste završili utrku.

Klase

Vector
Najsporija klasa. Idealna je za početnike i za upoznavanje sa stazama i letjelicama. Voze se dva kruga.

Venom
Ozbiljnija klasa. Venom zahtjeva određeno poznavanje staza i upravljanja letjelicom. Za normalne igrače kojima Wipeout predstavlja malo više od povremene zabave. Voze se tri kruga.

Rapier
Ovo je klasa za ozbiljne igrače koji su već stekli dovoljno znanja i iskustva da se mogu uhvatiti u koštac sa znatno većom brzinom. Uza znanje i iskustvo u vožnji, ovdje su potrebni i brzi refleksi. Voze se četiri kruga.

Phantom
Ova klasa predstavlja pravi brzinski pakao. Vožnja se ovdje temelji isključivo na rutini i brzim refleksima jer će vas svaka greška stajati zabijanja u zid, a vremena za razmišljanje nema. Kao takva, ova klasa predstavlja krajnji izazov za prave brzinske fanatike. Vozi se pet krugova.

Što je dobro znati?

Weapon grids
Lokacije na stazi na kojima možete pokupiti oružje. Kad preletite preko njih, vaša će letjelica biti opremljena novim oružjem. Novo oružje nećete moći pokupiti dok ne iskoristite staro, prije pokupljeno. U time trial modu nećete moći skupljati oružja.

Speed pads
Mjesta na stazi koja će vašoj letjelici dati dodatnu brzinu. Ako ih se nekoliko nalazi u nizu, vaša će se brzina višestruko povećati. Njihovom uporabom moći ćete kompenzirati slabije performanse nekih letjelica.

Ako se nalaze na ravnim dijelovima staze, mnogo će vam pomoći tijekom preticanja, no ako se nalaze ispred ili u zavoju, mogu vam i odmoći ne budete li dovoljno oprezni. Tada će vas prejako ubrzanje i prevelika brzina natjerati da poljubite zid, a to opet znači gubitak vremena, energije,...

Checkpoints
Lokacije na stazi do kojih morate stići u određenom vremenu. Ne uspijete li, utrka se prekida bez obzira na vašu poziciju. Ako vam idu na živce, možete ih i isključiti.

Hyper Thrust
Dodatni potisak koji će znatno ubrzati vašu letjelicu. Mana mu je što za to troši vašu energiju, tako da će vam se otpornost na udarce i neprijateljska oružja znatno smanjiti. Kad vam količina energije padne ispod 25%, nećete više moći rabiti Hyper thrust.

Air brakes
Svaka je letjelica opremljena zračnim kočnicama - lijevom i desnom. One vam omogućuju, osim usporavanja, i mnogo oštrije

ORUŽJA

Wipeout ne bi bio Wipeout da uza svoje jedinstvene letjelice ne raspolaže i zanimljivim arsenalom oružja kojima ćete ih moći opremiti. Evo pregleda svih pomagala koja ćete susresti u igri.

AUTOPILOT
Obrana
Autopilot preuzima kontrolu nad vašom letjelicom na određeno vrijeme. Najbolje ga je uključiti na zahtjevnijim dijelovima staze, koji vam predstavljaju problem, jer ćete biti sigurni da će taj dio odvoziti bez sudaranja.

CLOAK
Napad
Trenutačna nevidljivost onemogućit će protivnike da vas vide. Samim time ćete na određeno vrijeme biti pošteđeni njihovih oružanih napada. Cloak je također korisno rabiti prilikom preticanja.

ENERGY DRAIN
Napad/Obrana
Energy Drain je oružje koje radi po načelu "uzmi drugome, daj meni". Nakon što ga aktivirate, energija iz najbliže protivničke letjelice prelazit će polako u vaše rezerve. Ovo je oružje izrazito korisno ako su vam štitovi pri kraju.

FORCE WALL
Napad/Obrana
Ovaj vašom rukom napravljen zid sposoban je zaustaviti svaku protivničku letjelicu. Ako kojim slučajem naletite na nj (nakon ispucavanja, on se stvori ispred vas), možete očekivati dodatno ubrzanje, tako da on istodobno obnaša dvije uloge. Nažalost, protivnici ga mogu uništiti pomoću Quake Disruptora ili Plasma bolta.

GRAVITY SHIELD
Obrana
Gravity shield će štititi vašu letjelicu od različitih negativnih utjecaja vaših protivnika. Kad je aktiviran, nećete moći pucati iz drugih oružja, ali ćete ih moći pokupiti.

Letjelica	Feisar	Goteki 45	Auricom	Pirhana
Potisak	5	3	3	2
Brzina	1	2	3	3
Oklop	4	4	3	2
Upravljivost	4	3	3	4

Letjelica	Oirex RD	AG-S	Assegai	Icaras
Potisak	4	3	3	1
Brzina	4	4	3	5
Oklop	3	2	1	2
Upravljivost	2	3	5	2

skretanje, što će vam mnogo pomoći pri prolasku kroz oštre zavoje ili kroz seriju zavoja. Uporaba ovih kočnica, kao i efekt koji se njima postiže drugačiji je nego kod automobilskih kočnica. Zato bih vam savjetovao da neko vrijeme provedete vježbajući prolaske kroz zavoje pomoću njih.

Pit lane

Boks je mjesto gdje ćete moći obnoviti energiju vaše letjelice. Prepoznat ćete ga po plavoj iscrtkanoj podlozi. O tome koliko se u njemu zadržite ovisi i količina energije koju ćete dobiti (kraće-manje, duže-više).

Osvajanje medalja

Kao i u svim sportovima, i ovdje ćete za prvo mjesto biti nagrađeni zlatnim odličjem, za drugo srebrnim, za treće brončanim. Odličja se dodjeljuju bez obzira na klasu. Uzastopno osvajanje zlatnih odličja otključat će skrivene staze i dodati vam nove timove (ako ih prije ne nabavite uporabom šifri - sram vas bilo). :-)

Letjelice

Odabir letjelice predstavlja potpuno individualan izbor. Svatko bira ono što mu najbolje odgovara. Meni su se najviše svidjele sporije letjelice, ali zato čvršće i upravljivije. Razlog tome su i različita ubrzivačka pomagala poput Speed padsa i Hyper thrusta kojima možete jako kompenzirati brzinske nedostatke. S druge strane, upravljačke nedostatke, kao i slabašan oklop mnogo ćete teže nadomjestiti kod bržih letjelica. To predstavlja i glavni razlog zbog čega dajem prednost sporijim i čvršćim letjelicama. No, rekao sam već, na vama je da odlučite.

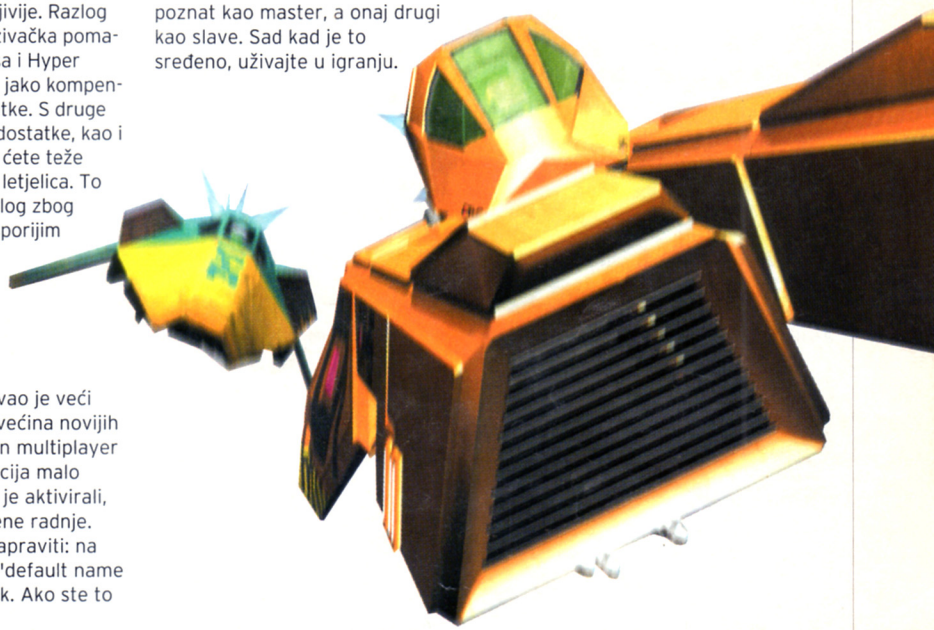
Link

Link-up opciju podržavao je veći broj starijih igara, no većina novijih ne podržava ovaj način multiplayer igranja. Ovdje je ta opcija malo prikrivena pa da biste je aktivirali, morate izvršiti određene radnje. Evo što je potrebno napraviti: na oba playstationa kao "default name player one" upišite link. Ako ste to pravilno upisali, ekran će zabljesnuti. Sad ćete u Options izborniku imati dostupnu novu opciju - Establish link. Playstation na kojem prvo aktivirate tu opciju bit će prepoznat kao master, a onaj drugi kao slave. Sad kad je to sređeno, uživajte u igranju.

ŠIFRE

Šifru unosite tako da je upišete kao default name (options - game options - default names). Ako je pravilno upišete (i potvrdite ime), ekran će zabljesnuti i cheat je aktiviran. Ako upišete novu šifru, postat će aktivno ono što ona donosi, kao i ono što je prijašnja šifra aktivirala (uključivanjem druge šifre neće se deaktivirati prva)

Sve staze	WIZZPIG
Svi timovi	AVINIT
Svi challengei	THE HAIR
Svi turniri	BUNTY
Neograničena oružja (slučajno izabrana)	DEPUTY
Beskonačni štit i potisak	GEORDIE
Beskonačni hiperpotisak	MOONFACE
Phantom klasa	JAZZNAZ
Mijenjanje plavih turbotrokuta u bijele	BEBEDEE
Udaranje u rub staze usporava letjelicu	NOWHEELS
Četiri pokusne staze	CANER W



MINES
Napad

Mine ćete lansirati na stražnji kraj vaše letjelice, uzrokujući štetu protivnicima straga. Najbolje ih je rabiti nakon preticanja jer ćete time jako usporiti protivnika, a i sigurni ste da će on naletjeti na njih. Pomoću Quake Disruptora i Rocketa mogu se uništiti.

MULTIMISSLES
Napad

Ovi zanimljivi projektili mogu istodobno nišaniti dva neprijatelja. Ako su vam protivnici u dometu, slobodno ih ispalite i uživajte u pogledu što slijedi. Napredak u poretku je zajamčen.

PLASMA BOLT
Napad

Najjače oružje u igri. Ako njime pogodite protivnika, možete trajno zaboraviti na nj. S obzirom da PB nije samonavodeće oružje, morat ćete precizno nišaniti da biste njime pogodili protivnika, što pri velikoj brzini nije jednostavno.

QUAKE DISRUPTOR
Napad

Jedno od najzanimljivijih oružja u igri. Ispred vaše letjelice stvorit će se val koji će lansirati u zrak sve što mu se nađe na putu. Letjelica koju njime pogodite pretrpjet će popriličnu štetu.

REFLECTOR
Obrana

Reflector je odličan izum za izbjegavanje protivničkog napada. Ako ga u pravom trenutku aktivirate, ono što je protivnik namijenio vama, vratit će mu se uz vaše srdačne čestitke.

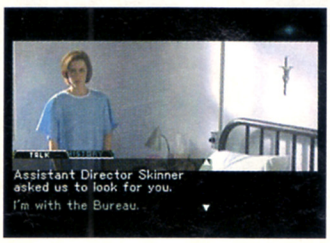
ROCKET
Napad

Raketa vulgaris. Nema navođenja, leti ravno, nanosi štetu samo u slučaju pogotka. Dobra je za napucavanje protivnika, ali zahtijeva vješto nišanjenje. Najbolje je ispaliti je u grupicu protivnika ispred vas.

X-Files!

Nakon gomile nastavaka koji su već dosadili svima osim najvjernijim fanovima, dobili smo i X-Files igru za PlayStation. Da je ne biste napustili kad negdje zapnete, donosimo cijeli prohod.

PIŠE KREŠIMIR JOZIĆ



Prvi susret sa Scully. Ako vas je ikada živcirala u serijama, ovdje će još više

U igri je moguće imati uključenu umjetnu intuiciju (zapravo - nešto poput umjetne inteligencije). U gornjem desnom uglu ekrana pojavit će se mali plavi pravokutnik zasvijetlivši kad god budete u blizini nečega što treba napraviti. Pritiskom na pravokutnik, pokazat će vam gdje trebate ići ili će vam se čak pojaviti opcija da to automatski napravite.

FBI ured

Upoznajte svog partnera koji će vas dočekati s vijestima da je došao agent iz Washingtona. Razgovarajte s njim pa idite u svoj ured (prva vrata lijevo) i sjednite za stol. Pričekajte dok ne zazvoni telefon. Javite se pa otiđite u šefov ured (na ulaznim vratima imate mapu). Razgovarajte s vašim šefom i Skinnerom o svemu pa izađite. Na pitanje vašeg partnera kakav je slučaj odgovorite srednjom ikonom (casual). Idite u svoj ured, sjednite za stol i uključite računalo. Pogledajte svoj e-mail (nikad ništa korisno) pa otiđite na APB opciju i klikajte na "send" da pošaljete obavijest o nestalim agentima. Isključite računalo i iz ladice (morate pomaknuti pogled prema dolje, tj. kad dođete s kursorom na dno ekrana, pokazat će se ruka prema dolje) uzmite svoju značku, pištolj i lisice. Sa stola uzmite neke dosjee i otiđite u Cookov ured (vaš partner), razgovarajte s njim i predajte mu svoje dosadašnje zadatke. Idite u sobu za sastanke i razgovarajte sa Skinnerom te izvadite sve stvari iz staklenog kabineta. Izađite iz zgrade i upoznajte način putovanja. Uvijek kad nekud idete birate put pomoću svog digitalnog dnevnika (koji nije Palm, nego PDA).

Šteta što se ljudi iz nacionalne sigurnosti ne mogu pogoditi s prozora

Klikajte na Everett pa na Comity Inn.

Comity Inn

Pokažite svoju značku curi (sigurno ste uvijek htjeli napraviti takvo što) i razgovarajte s njom o svemu. Idite u sobe i pregladajte ih potpuno (možete iskoristiti umjetnu intuiciju da vidite što sve treba pogledati ili možete tražiti ručno). U Mulderovoj sobi ćete naći sjemenke, novine, dokumente, knjigu, pića i brošuru restorana. U Scullynoj sobi pogledajte Bibliju, laptop, televiziju i razgovarajte sa Skinnerom. Ako ste pregledali sve sobe, pojavila se ikona telefona pri razgovoru sa Skinnerom. Pitajte ga o tome pa idite do cure i porazgovarajte s njom. Pitajte je sve uključujući i ikonu telefona. Idite do auta i u Seattle u Field Office.

FBI ured

Idite u svoj ured i uključite računalo. Otiđite pod ING i potražite broj telefona i registraciju auta. Uzmite svoj mobitel i iz izbornika nazovite Computer Crimes. Vidjevši da ih ne možete dobiti, nazovite broj telefona koji ste saznali u Comity Innu (zapisan je u vašem PDA) pa idite u sobu za sastanke i razgovarajte sa Skinnerom. Izađite iz zgrade i idite u Seattle u Warehouse.

Skladište

Otiđite do prednjih vrata skladišta i otvorite ih pomoću otpirača. Unutra iskoristite intuiciju koja će vam omogućiti da pretragu obavite automatski ili idemo ručno. Na podu ćete naći krv i metak zabijen u stup pokraj mrlje. Nađite na podu opušak i pogledajte sanduke. Potom pogledajte u bačve te otiđite u malu sobicu u kojoj je Skinner. Popnite se gore po stubama pa uključite bateriju. Nađite šipku i njome otvorite sanduk u glavnoj prostoriji. Pogledajte sadržaj i provjerite dokaze koje ste prikupili (Evidence Kit). Sve stvari koje smo pregledavali trebale bi biti u njemu. Ako je tako, izađite iz skladišta, idite straga pa se spustite do broda. Pokažite svoju značku ribaru i razgovarajte o svemu. Vratite se u skladište i razgovarajte o svemu sa Skinnerom. Izađite van i razgovarajte sa Skinnerom kad dođe do auta. Pripremite fotoaparat i idite prema crnom autu. Kad počne bježati, načinite par slika - snimite registracijski broj. Sad idite u auto i u laboratorij (Crime Lab).

Laboratorij

Razgovarajte s čovjekom i dajte mu dokaze. Idite u FBI ured.

FBI ured

Na računalu pregledajte slike. Potražite registraciju i vidjet ćete sličnost sa serijama. Provjerite Wonga (ribar kod skladišta). Razgovarajte sa Skinnerom o svemu pa će uskoro biti ponovno pozvan u Washington. Idite u ured za stol, doći će vaš partner. Nemojte mu ništa otkriti, samo recite da ide dobro, a kad upita za laptop, recite da ćete vi provjeriti. Izađite van i idite do skladišta. Čekajte da ljudi uđu pa idite okolo do stražnjih vrata. Otvorite ih pomoću otpirača i unutra stavite naočale za rad po mraku. Idite dok ne ugledate ljude koji nešto prčkaju po podu pa čekajte da otiđu. Kad ostanete sami, pogledajte to mjesto na podu pa otiđite u Seattle u Apartments.

Stan

Iz vašeg stana je vidljivo da obožavate sve što je u vezi s američkim građanskim ratom. Nema ništa pametno pa idite u krevet i na spavanje. Kad se probudite, idite u ured.

FBI ured

Idite do Cooka koji leži na podu, a vidi se da mu nije ništa. Probudite ga i kad vam kaže da su ga mlatnuli, otiđite do ormara gdje ste spremili laptop i pogledajte unutra. Naravno da ga nema. Vratite se do Cooka i recite mu to pa se javite na telefon. Poslušajte što vam Cook ima reći pa idite u skladište.

Skladište

Idite okolo i pokažite značku policajcu. Razgovarajte s liječnikom o svemu pa onda i s policajkom. Recite joj istinu, inače će igra završiti. Idite s njom na brod i razgovarajte ondje o svemu. Pregledajte kabinu, trebate naći pilule i žutu tendu. Izađite iz kabine i razgovarajte s policajkom. Doći će lučki kapetan pa razgovarajte i s njim o svemu. Idite na Tarakan.

Tarakan
Pogledajte brod. U njemu preporučujem uporabu intuicije, ali može se i ručno. U potpalublju pogledajte sanduke i nađite željeznu kuglu. Otiđite na palubu pa ljestvama gore i pokupite knjige na ruskom. Na palubi pogledajte zid s bijelim otiscima. Idite u kabinu gdje je policajka (zove se Astadourian) i pogledajte otiske prstiju. Razgovarajte s Astadourian i pustite neka se ona brine za knjige, a vi nazovite na mobitel John Amisa iz izbornika. Razgovarajte s Astadourian i pogledajte zid s bijelim otiscima zajedno s njom. Idite do mrtvačnice.

Mrtvačnica
Razgovarajte s doktoricom o svemu pa onda i s Astadourian. Idite u laboratorij.

Laboratorij
Razgovarajte s čovjekom i dajte mu kuglu i metak. Idite u svoj stan.

Stan
Uključite računalo i pogledajte e-mail. Otiđite do dna i klikajte na posljednju opciju da potražite otiske koje ste dobili. Kad vidite kome pripadaju, isključite računalo i otvorite vrata jer netko kuca. Kad Cook uđe, budite mirni i odaberite srednju ikonu. Kad mu budete morali reći nešto o slučaju, izaberite "Tell him what he want's to hear." Pitajte ga o otiscima pa idite u skladište.

Skladište
Vidjet ćete kamion pa brzo uđite u nj. Pogledat ćete papire iz pretinca pa brzo izađite na suvozačevu stranu. Idite u stan.

Stan
Uključite računalo i provjerite e-mail. Vrijeme je za spavanje, a kad se probudite, otvorite vrata. Razgovarajte s Astadourian i pogledajte kasetu. Stići će faks, uzmite ga i pogledajte, a onda ga dajte Astadourian. Razgovarajte s njom pa recite da se želite istuširati. Nakon toga idite do mrtvačnice.

Mrtvačnica
Razgovarajte s doktoricom o svemu. Sada idite u Charno i Gordon transportnu tvrtku.

Charno i Gordon
Razgovarajte s Astadourian. Uđite u kuću i nađite lopatu. Pokupite papire s poda i pogledajte animaciju koja će vam biti poznata ako ste gledali serije. Sada pomoću lopate izbijte rešetke na ventilaciji i provucite se. Razgovarajte s Astadourian pa idite u stan.

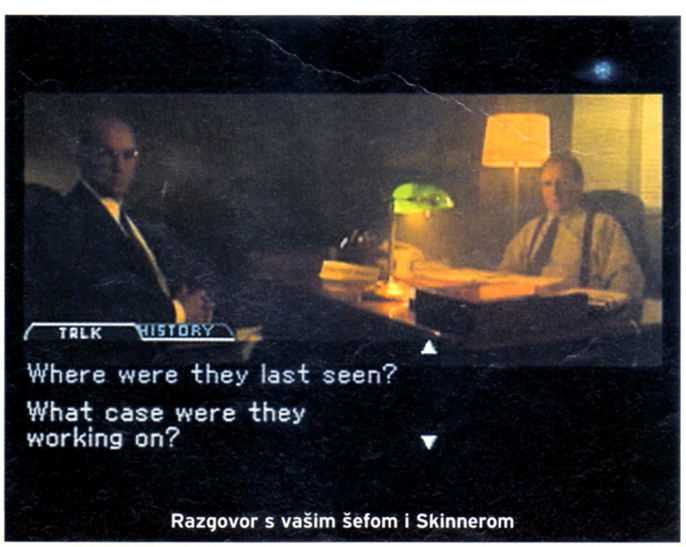
Stan
Nakon napornog dana idite u krevet pa ujutro rano u ured.

FBI ured
Idite u sobu za sastanke pa razgovarajte s Cookom o svemu. Izađite i idite u novo skladište na desnom dijelu mape.

Rusko skladište
Kad dođete, slijedi malo prave akcije. Recite Cooku da vas pokriva pa izvadite pištolj i uđite. Tu su tri tipa u prizemlju. Prvo će izaći desni iza kutija, zatim srednji iza stupa pa onaj krajnji lijevi iza kutija. Idite na kat, ondje se odmah okrenite nadesno i pogodite još jednog koji vam se htio prišuljati. Sad se okrenite prema prolazu preko kojeg su daske i čekajte. Nakon kratkog vremena jedan čovjek će se prošuljati pa ako ga ne pogodite, sakrit će se iza zida pokušavši vam uzvratiti vatru. Kad su svi mrtvi, idite još gore i kod spiralnih stuba se spustite dolje. Razgovarajte s Rusom i sa svojim partnerom. Idite u prizemlje i nađite pištolj i knjigu. Vratite se do Rusa i razgovarajte s njim i sa svojim partnerom i o knjizi i o pištolju. Idite u laboratorij.

Laboratorij
Razgovarajte s čovjekom (možda biste mu trebali zapamtiti ime ako ga već niste zapamtili kad smo ga zvali na mobitel, zove se John). Neka testira pištolj pa se vratite u skladište.

Rusko skladište
Idite do Rusa. Vaš partner je još tu i kad porazgovarate ponovno s Rusom o pištolju, Cook će ga odvesti. Zazvonit će vam mobitel (što bi bilo da je zvonio usred pucnjave?) pa se javite i razgovarajte s Johnom. Idite u stan.



Razgovor s vašim šefom i Skinnerom

Stan
Doći će Astadourian, otvorite joj vrata i razgovarajte s njom. Na računalu provjerite e-mail i pogledajte kome pripadaju otisci. Šteta što nismo mnogo otkrili ali eto, vrijeme je za spavanje. Ujutro idite na Sand Point.

Sand point
Prošećite dok se ne pojavi crnac poznat svima koji su gledali serije i razgovarajte s njim. Na njegova pitanja odgovarajte brzo i točno. Kad vas upita dajete li mu svoju riječ da nećete nikomu reći, dajte mu je (You have my word.). Razgovarajte s Astadourian pa idite u bolnicu.

Bolnica
Razgovarajte sa sestrom, pokažite značku i recite da tražite Jane Dou. Recite da se zove Scully i da joj je šef Skinner. Pustiti će vas u sobu, ondje razgovarajte sa Scully i pokažite joj nož koji vam je dao crnac - brzo, prije nego što pozove sestru. Sad je sve ispitajte pa idite na mjesto na cesti 1121.

RR1121
Idite dok ne dođete do telefonskog stupa, a onda se popnite na nj. Pogledajte kroz dalekozor i ako ništa ne vidite, okrenite se i opet pogledajte. Vidjet ćete vagon koji tražite pa se spustite i razgovarajte s Astadourian. Tu nadesno možete proći između dva vagona pa nastaviti dalje dok ne dođete do onog koji ste vidjeli kroz dalekozor (metalni vagon). Uđite i pogledajte malo po njemu pa se vratite do auta i razgovarajte s beskućnikom. On će postaviti glupu pitalicu da pogodite što je našao u vagonu. Prvo recite da je oprema, pa nekakva vrpca i nakraju da je videovrpca. Na svom PDA pogledajte e-mail pa idite u ured.

FBI ured
Idite na računalo i pogledajte kasetu. Provjerite sliku doktora u ING. Dobiti ćete poziv na računalu pa nakon razgovora otvorite svoj PDA i pogledajte e-mail. Sada idite u Aljasku.

Aljaska - kuća dr. Raucha
Uđite u kuću i nađite tjelo. Pokušajte razgovarati, ali kad vidite da ne odgovara, idite na kat i povucite kostur na špagici. Spustit ćete ljestve za tavan, popnite se i ugledat ćete Muldera. Razgovarajte s njim o svemu pa kad otiđe, izađite i idite do prednje strane kuće. Ovdje razgovarajte s dvojicom ljudi iz nacionalne sigurnosti pa birajte hoćete li bježati u šumu, pogoditi ih pištoljem u ..., ili ćete ići s njima. Ako idete s njima, to je kraj igre, a najjednostavnije ih je ubiti. Ako pak odlučite bježati, morate trčati kroz šumu: prvo nadesno pa zatim dvaput ravno i onda se skriti u drvo. Na koji god ih se način riješili sada morate ići u tajnu bazu koja se vidi kao koordinate na vašem PDA.

BAZA
Prvo ćete vidjeti Scully pa nastavite dvaput ravno dok ne budete u samoj bazi. Ova baza je labirint, a da biste dobili dobar završetak, ne smijete predugo lutati. Zato se okrenite nadesno odmah kod ulaza - tu

X-FILE - TOP SECRET
- Postoje različiti načini da se završi igra. Jedini stvarno pozitivan je ovaj opisani, ali može se i drugačije.
- Da ubijete čudovište, odmah možete ići nalijevo umjesto nadesno, a kad vidite Muldera i stražara, izvadite nož i zabijte ga Mulderu u vrat.
- Umjesto da Cooka stresete strujom, izvadite pištolj i pogodite ga. U tom slučaju ćete vi umrijeti na kraju, ali će čudovište biti mrtvo. HE GAVE HIS LIFE IN THE LINE OF DUTY.

Odabir odredišta na vašem PDA

negdje su vrata koja vode do velike sobe u kojoj je električno šilo za stoku (tj. "cattleprod" - štap za tjeranje stoke - ali "šilo" je službeni prijevod) pa ga pogledajte. Ne morate slušati što će vam sve pričati Cook, samo ga stresite šilom. Sad se vratite do ulaza u bazu (tamo gdje sam rekao da ste u samoj bazi) i idite kroz vrata na lijevoj strani. Bilo bi dobro da snimite poziciju jer sada idete kroz prva ili druga vrata na lijevoj strani dok ne sretneta Muldera. Recite Scully da bježi (Scully run!) i nakon animacije se odmah okrenite nadesno i pogodite vojnika. Sad se vraćajte prema sobi u kojoj ste sreli Cooka, pokraj te sobe je jedna sa staklenom komorom i odvojenom sobicom na kraju. Ovdje razgovarajte sa Scully, vratite se do ulaza u bazu i uđite u sobu u kojoj se cijelo vrijeme čuje struja. Ovdje nađite gumb za sustav održavanja života i uključite ga. Sad se vratite do Scully i u maloj sobici nađite zeleni gumb koji će uključiti struju. Otiđite do staklene komore i otvorite vrata s jedne i druge strane. Otiđite do odvojene sobice i pogledajte otvorena vrata pokraj nje. Razgovarajte s njom i idite nadesno. Čim vidite Muldera i još nekog čovjeka, izvucite pištolj. Pogodite čovjeka i uzmite ključ iz stroja. Ako imate intuiciju, slijedeće možete automatski, a ako ne, onda moramo ručno. Trčite prema sobi s komorom i prođite kroz nju. Čim izađete iz komore, okrenite se i zatvorite vrata da zarobite Muldera. He, he, ali nije još gotovo - Cook vas odvuče. Nemojte ga pokušavati ubiti crnčevim nožem nego ga pripremite i bacite ga Scully čim se došulja.

Čestitke agente, završili ste X-Files. Ipak morate priznati da ste očekivali više od igre na četiri CD-a, ali zato nemojte prekidati animacije jer su one jedine zanimljive u igri. Nažalost, i za animacije, a i za samu igru potrebno je znati barem djelomice engleski.

Final Fantasy 8

DRUGI DIO PROHODA

Nastavljamo s rješenjem za FF8. Sudeći po vašim pismima, mnogo vas je već prešlo prvi CD i zašlo duboko u srce igre, ali čak i onima koji su pri kraju možda će biti od koristi stvari koje će ovdje pročitati

PIŠE Berislav Jozić

ZALUTALI GF-I

Igrajući igru samo po rješenju, nećete dobiti sve GF-e koji postoje unutar FF8. Evo zato popisa lokacija i načina kako doći do ostatka ovih moćnih saveznika.

DOOMTRAIN
(elementarni napad - otrov)

Da biste prizvali Doomtrain, kombinirajte Solomon Ring (s Tears Pointa), 6 Remedy+ (kupite 60 običnih Remedia i pretvorite ih u 6 Remedy+ pomoću Alexanderove MED LEV UP sposobnosti), 6 "steel pipes" (čelične cijevi, možete ih ukrasti od Wendigosa jugoistočno od Deling Cityja, u trokutu omeđenom prugom i cestom) i 6 Malboro tentacles (ukradite ili pobjedite Malboroe na otoku najbližem nebu - nije ih lako pobjediti niti im ukrasti tentacles).

TONBERRY
(neelementarni napad, sposobnosti cjenjkanja, smanjivanja i pojačavanja snage protivnika, te povećanja broja predmeta koje možete kupiti u trgovini)

Vratite se u Centra ruins i borite s Tonberryjima kod ulaza (koristite Diablosa i fizičke napade, te imajte spremne čarolije za oživljavanje). Kad 20 puta pobijedite (snimajte poziciju), borit ćete se s njihovim kraljem (također koristite Diablosa, Cerberusa, i aura čaroliju - ako ih imate).

Laguna u novoj ulozi

Kad promijenite CD i odgledate animaciju, naći ćete se ponovno u ulozi Lagune. Porazgovarajte s Elone, izađite iz kuće i uđite u kafić lijevo (ako mislite lutati, budite spremni na borbu). Susrest ćete Raine i Kirosa, potom izađite i idite do donjeg kraja sela (dolje, desno pokraj cvjećarnice pa opet dolje) gdje vas čeka animacija. Ponovno se vratite u kafić i razgovarajte s Reine na drugom katu. Vratite se do sobe sa save pointom i legnite u krevet.

Bijeg

U ulozi Zella razgovarajte s ostalima, nakon nekog vremena kontrolirat ćete Squalla na putu u sobu za mučenje. Odaberite prvu ponuđenu opciju i ponovno ćete se naći "u Zellovoj koži". Morate se popeti na 8. kat i ondje napasti dva vojnika koji upravo pregledavaju vaše oružje. Kad ponovno dobijete oružje, slijedi još jedna bitka u kojoj bi bilo pametno Biggsu uzeti Regen. Ako vam se da, spustite se na 1. kat i pronađite combat king 001, a na 10. katu pobijedite čovjeka u kartaškoj igri da povećate svoj Battle meter.
Slijedi penjanje na 13. kat, gdje je Squall. Uporabite stroj da se spustite i pregledajte vrata. Opet ćete se naći u ulozi Zella, pa se spustite do prijatelja - unatoč tome što bježite, bit ćete uhvaćeni i bit će vam potrebna Squallova pomoć. Sad kad su došli i Irvine i Rinoa, morate odabrati grupu koja se sastoji od Squala, Rinoe i još jednog člana te se popeti na 13. kat, dok će Irvin ostatak družine odvesti na 3. kat (save point je na 6. katu ako vam zatreba).
Kad pogledate 13. kat, popnite se na 15. i idite dolje-desno od kontrolne sobe. Ovdje vas čeka Galbadijanski kapetan i njegovi pomoćnici (rabite električne napade), a nakon borbe pogledajte zelenu kuglu.

Zaustavite lansiranje!

Ovdje se vaša družina dijeli na dvije grupe - Squall će se sa svojom ukrcati na vlak za Balamb Garden, dok će se Selphie sa svojom u ukradenom kamionu zaputiti u bazu ne bi li zaustavila lansiranje raketa.
U bazi će se Selphie i ostali maskirati kao vojnici pa uđite u odjel lijevo. Pogledajte plavo svjetlo i prođite kroz lijeva vrata, nastavite dalje dok ne siđete sa stuba. Idite dolje i razgovarajte s vojnicima uz rub pa se vratite gore i uđite u dizalo. Razgovarajte s vojnicima u odjelu za pripremu raketa pa se vratite do vojnika s kojim ste prije razgovarali, ponovno popričajte. Idite opet do stražara i razgovarajte s njim pa uđite u sigurnosni sustav. Ovdje pogledajte upravljačku ploču i odaberite ove odgovore da izbjegnete probleme: "Talk my way out," "We just got here," i "Must be your imagination."
Vratite se do dizala i odaberite "Play it cool" i "Help out". Spustite se do računala pokraj dizala i odaberite TARGET izbornik, a zatim SET ERROR RATIO. Zatim povećajte Error Ratio do maksimuma pa odaberite DATA UPLOAD i potvrdite s YES.
Idite desno, potucite vojnike i razgledavajte računala ovdje i u sobi iznad da odredite vremensko ograničenje (20 minuta je O.K.). Vratite se do izlaza gdje vas čeka BOSS. Ovo je teža borba, iskoristite Quetzalquatla i električne napade, ubrzajte se sa Haste i svakako se liječite jer će vas laseri jako oštetiti.

Kućni problemi

Ponovno u Gardenu, idite kružnim hodnikom istražujte sve prostorije i borite se, a nakon borbi razgovarajte s ljudima i nagradit će vas. Save point je u vašoj spavaonici. Nakon obilaska, u predvorju pronađite Xu, slijedite je do drugog kata i razgovarajte s njom, pa se popnite na treći i razgovarajte s Cidom - triput. Nakon toga uđite u dizalo, a kad stane, pogledajte kontrole, a zatim otvor u podu. Brzo se spustite dolje ljestvama. U prolazu ćete naići na neprijatelje koji su vrlo osjetljivi na vatru pa ih njome i počastite. Hodajte dok ne naiđete na sobu s velikim kotačem - okrenite ga, vratite se jednu sobu natrag i siđite ljestvama pa stubama. Idite iza stupa, čime počinje animacija, nakon čega se Squall mora sam popeti ljestvama, pogledati kontrole i opet spustiti dolje. Pogledajte zeleno svjetlo u doljem lijevom uglu, siđite i povucite polugu,

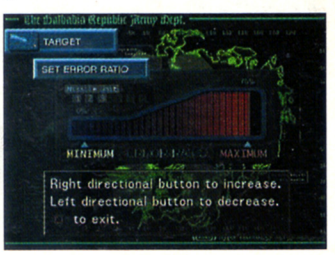
nakon čega slijedi još jedna borba s BOSSom. I ovdje rabite Ifrita i vatrene napade i neće biti problema. Sad prijeđite most i dvaput pogledajte kontrole da uključite MD sustav.

Najgore je pod nama

Sada idite na gornji dio drugog kata i pogledajte unaokolo, pa se vratite na most. Sljedeće jutro idite u predvorje i spustite se dizalom dolje te razgovarajte s Master NORGom i pripremite se za borbu. Evo taktike koja pali: pazite na kugle - opasne su kad su crvene, stoga raspalite FIZIČKIM napadom da ih vratite u plavo i žuto. Razbijte centralni oklop da biste NORGu mogli uzeti Leviathana (element napada voda), a zatim raspalite po njem zračnim napadima - npr. Aero i slično, stalno pazeći na kugle. Nakon pobjede, idite u bolnicu i razgovarajte s dr. Kadowaki i Cidom, potom idite na balkon na drugom katu, gdje ćete sresti bijelog SeeD člana. Produžite u knjižnicu i razgovarajte s Elone.

Na kraju - glazba

Sljedeće jutro slijedi Cidov govor, a vi izađite kroz gornji balkon drugog kata i prošećite gradom razgovarajući usput s ljudima do kuće gradonačelnika Dobea u centru



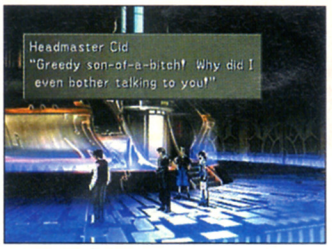
kružne građevine. Razgovarajte s njim i s njegovom ženom, na desnoj strani sobe uzmite Ultima magiju iz skrivenog Draw pointa, pa izađite i slijedite ga desno do vojnika. Slijedi borba u kojoj će vam koristiti Brothers, Leviathan i Quatzalquatl, a nakon nje razgovarajte s Rinoom. Vratite se u Garden i idite na pozornicu, susret ćete Selphie i Cida. Počinje koncert pa morate odrediti koje će instrumente svirati likovi, a o tim kombinacijama ovisi i skladba, te budući razgovor. Preporučujem gitaru, violinu, flautu i "tap", ali nije loša kombinacija ni saksofon, el. gitara, klavir i bas gitara. Kad koncert započne, idite lijevo do ruba, pogledajte u nj da biste razgovarali s Rinoom. Sljedeće jutro idite do mosta i razgovarajte s Nidaom. Sljedeća lokacija - Balamb Town.

Balamb Town blues

Ovdje razgovarajte s osobljem hotela i vojnikom dok vam se ne pridruži Zell (zadržite ga u grupi do velike borbe), pa uđite u grad i razgovarajte s njegovom majkom. Zatim pričajte s vojnicima ispred hotela i u luci u stražnjem dijelu grada (ima ih i na samom kraju luke - grupa sa psom). Nakon toga vratite se do Zellove kuće i razgovarajte sa svima u dnevnoj sobi. Vratite se u luku i razgovarajte s psom, pa ga slijedite do stanice vlaka, nakon čega se spremni za borbu vratite do hotela. Protiv Raijina ne rabite Quetzalquatla, a od Fujin uzime novog GF-a (Pandemona, element napada vjetar). Zatim uporabite barrier i shell, pa raspalite svojim GF-ima (opet ne rabite Quetzalquatla), koncentrirajući napade prvo na Raijina.

Novi Garden, novi zapleti

Zaputite se u Trabia Garden na sjeveroistočnom kontinentu. Slijedite Selphie pa idite gore-desno na groblje, nakon čega se vratite do fontane (u donjem dijelu ovog ekrana pokupite Weapons Monthly), odakle idite gore-lijevo do kasarni. Sada idite desno do oštećene sobe, pogledajte ondje računalo pa se vratite prvo do groblja, a zatim do kasarni. Pogledajte raketu i dobit ćete Aura, nakon čega idite na igralište i razgovarajte sa svima. Kad pokušate otići, slijedi sekvenca sjećanja, u kojoj upravljate prozirnim Squallom. Idite lijevo, razgovarajte s djetetom pa idite gore i u kuću. Sada idite desno pa gore te na plažu. Porazgovarajte sa svima i vratite se na plažu i ponovno razgovarajte sa svima, i nakon razgovora s Rinoom formirajte novu grupu.

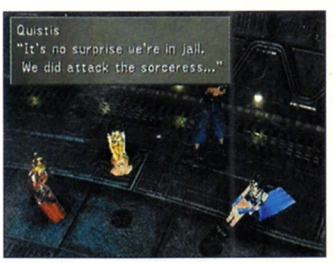


Krešendo u Galbadia Gardenu

Najlakši put do Galbadia Gardena odavde je sjeverozapadno - nalazi se na otoku, na jugu. Kad stignete, formirajte grupu pa idite do pozornice gdje razgovarajte sa Zellom i Rinoom. Kad se Squllova grupa vrati na most, sa Zellom idite lijevo od pozornice. Vratite se do prednjih vrata i formirajte grupu pa idite u razred, potucite vojnike, razgovarajte sa ženom i vratite se na most. Sa Squallom idite do hodnika na drugom katu i razgovarajte s djetetom na podu. Nakon što vas vojnik par puta pogodi, odaberite "Look around for another option" i "Press the button for the emergency exit."
Slijedi mini igra u kojoj je najbolje naizmjence pritiskati O i X, a nije loše ni braniti se dok ne budete mogli uporabiti superudarac i onda raspaliti. Pokupite Rinou i uđite u Galbadia Garden.
Od save pointa idite desno, a zatim desno od hodnika i popnite se na drugi kat, usput razgovarajte s Raijinom i Fuijinom. Na drugom katu idite desno, uđite u sobu desno i kadetu uzmite prvi ključ. Sada idite lijevo od save pointa, uđite u lijeva vrata i prijeđite led, pa izađite na vrata desno (igrači hokeja daju vrlo mnogo iskustvenih poena, a možete ih lako pobijediti koristeći Ifrita). Kadetu uzmite drugi ključ i napustite sobu pa idite dolje do save pointa. Po stubama na kojim ste sreli Rajina popnite se na treći kat, otvorite vrata i skočite dolje pa preko igrališta prijeđite do lijevog izlaza. Idite dolje do Cerberusa, ALI SNIMITE POZICIJU u donjem desnom dijelu sobe. Cerberusu uzmite triple i bacite ga na sve članove grupe, pa uporabite jake GF-e i čarolije, ali NE one bazirane na elektricitetu i vjetru. Rabite haste, regen i cure kao pripomoć i nakon bitke dobit ćete svog novog GF-a (Cerberus, neelementarni napad, baca triple na sve likove, to je akcija koju ne smijete propustiti na početku svake teže borbe). Nakon borbe idite lijevo iz predvorja i uđite kroz vrata lijevo od hodnika. Razgovarajte s djevojkom da dobijete treći ključ, vratite se u predvorje i idite gore pa se popnite

desnim stubama. Lijevo je dizalo, uporabite ga da dođete do borbe sa Seiferom. Uzmite haste od njega i dobro zaštitite Squalla jer se voli orijentirati isključivo na nj. Rabite svoje najmoćnije GF-e da ga potučete. Zatim idite desno do velike predavaonice, gdje slijedi VELIKA bitka. Prvo potucite Seifera

- oslabljen je i nećete imati problema. Zatim na red dolazi Edea od koje uzmite Alexandera (element napada - sveta sila). Uporabite Cerberusa, te svakako na sve likove bacite regen, haste i shell, a ako Edea na sebe baci reflect - vi ga skinite s dispel. Ako vam ušutka neki lik, vi uporabite Sirenu, a svakako iskoristite demi koji možete uzeti i od same Edee. Naravno, i ostali jaki GF-i će vam biti nužni.



3. CD

Ovaj je disk kraći od prijašnjeg, a kako nakon njega slijedi finale igre na četvrtom disku, iskoristite vrijeme da obavite sve sitne pojedinosti koje još niste - potražite GF-e koje niste dobili, ojačajte oružja (Squallovo najjače oružje - lionheart bit će vrlo korisno poslije), kartajte se da zaradite rijetke karte i općenito, uživajte u svijetu Final Fantasyja. Kad vam je dosta uživanja, završite treći disk po našim uputama.

Djevojka i zmaj

Idite prema Edeinoj kući i kad naiđete na nju, saslušajte je pa se vratite u Balamb garden.

ZALUTALI GF-I (2)

CACTAUR
(neelementarni napad, mogućnost nanošenja velike količine štete na visokom nivou, povećava neke statistike)

U jugoistočnom dijelu svijeta nalazi se mali otok na kojem se pojavljuje i nestaje kaktus. Na tom otoku žive Cactauri - mala stvorenja koja su vrijedna 60 AP po dobivenoj bici - izvrsno za učenje GF vještina! Ako dođete do velikog kaktusa, borit ćete se s golemim Cactaurom, koji nije pretjerano opasan, ali ima mnogo HP-a. Uzmite mu meltdown i uporabite ga na njemu, te rabite napad elementom vode i aura čaroliju.

ZALUTALI GF-I (3)

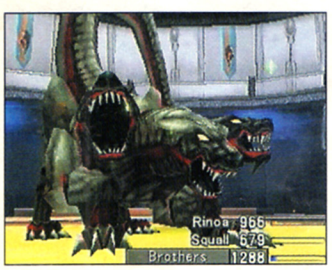
BAHAMUT
(jaki neelementarni napad i mnogo vrlo korisnih i moćnih sposobnosti)

Idite u potopljeni istraživački centar u jugozapadnom kutu mape. Sve je puno vatrenih stvorenja pa se pripremite za njih. Dok svjetlo rotira, nemojte se kretati, nego se mičite dok je prigušeno, i pregledajte prednji dio izvora svjetla. Na prvo pitanje odgovorite prvim odgovorom po redu, a na drugo drugim. Na treće pitanja odaberite nevidljivi treći odgovor i borit ćete se s Bahamutom. Uporabite aura čaroliju, svoje GF-e i liječite se dok ga ne pobjedite.

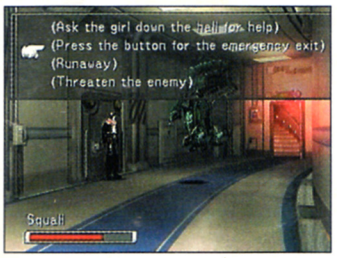
EDEN
(najjači napad, posebne sposobnosti)

Nakon što dobijete Bahamuta, sa Zellom se vratite na otok i spustite u dubine. Na katovima uporabite redom 4, 2, 2, 1, 1 blok pare, te dajte Zellu da otvori vrata i nastavite dolje. Rabite Diablovu ENC-none sposobnost da smanjite broj neprijateljskih napada (jer su vrlo opasni - među najgorim bitkama u igri), i tajni Save point pokraj stroja na najdonjem katu. Trebalo bi vam ostati 10 blokova energije pa uporabite stroj i borite se s ultima weapon, od koga možete uzeti najjačeg GF-a.

U borbi iskoristite Cerbeursa, regen, shell, barrirer, demi (možete ga uzeti od protivnika), aura i najjače GF koje imate. Protivnik raspolaže napadom koji može nanijeti 9,998 HP štete pa budite spremni oživljavati svoje likove.



Idite u trening centar i u lijevoj sobi s hrpe smeća na podu pokupite Weapons monthly, idite u ambulantu i formirajte grupu, na scenu stupa poznati Laguna.
U mini igri branite se kad se zmaj pripremi za udarac i brzo udarajte ako mislite da imate priliku. U pravu bitku uđite samo s dobro pripremljenom grupom. Uporabite Shivu i Alexander, ali ne napade elementima vjetra i vatre.



Borba na snijegu

Vratite se do Edeine kuće i razgovarajte s njom (brod je na malom otoku sjeveroistočno od njezine kuće). Popnite se na kat i razgovarajte sa Zone, te mu dajte Girl next Door magazin za Shiva kartu. Spustite se dolje i idite do mjesta gdje možete uzeti holy čaroliju te razgovarajte s vođom bijelih SeeDeva. Vratite se u ambulantu i popričajte s Rinoom, pa hodajte dok Squall sam od sebe ne stane, pričajte s Rinoom i hodajte dalje. Razgovarajte s ostalim prijateljima i kreirajte grupu pa nastavite uz prugu do livade pod snijegom kojom idite na istok. Popnite se po kostima i nastavite na istok, pa prijeđite most, skočite dolje i idite sjeverno prema ponoru. Ovdje prvo idite istočno da snimite pa zapadno do BOSSa. Na njega loše djeluju iscjeliteljske čarolije te posebno Leviathanova sposobnost recovery, a vi se možete okoristiti različitim čarolijama prije nego ga potučete. Pogledajte svjetleću stijenu da nađete ulaz i uđite u dizalo. Razgovarajte s desnim stražarom pokraj dizala, pa onda s onim lijevo, uz vrata. Zatim pričajte s Moombom, pa s čovjekom za računalom pa ponovno s Moombom. Kad vam se pridruže Kiros i Ward, idite dizalom i zatim se popnite istočnim stubištem. Vani razgovarajte s čovjekom pa se vratite unutra i pokupite Weapons Monthly iz donjeg lijevog kuta sobe prije nego se spustite dolje i potučete s vojnicima. Izađite iz zgrade i uđite u vozilo, pa u drugoj zgradi pogledajte cjevasto dizalo u sredini sobe. Idite gore i kad sredite stražara, pregledajte računalo kraj kojeg je stajao, vratite se dolje i idite ravno do Ellone.

Nakon razgovora s dr. Odine u predsjedničkoj palači izađite iz sobe i idite desno. Dizalom ćete doći u Esthar - golemi grad u kojem se lako izgubiti. Istražite ga i svakako posjetite prodavaonice, pa izađite kroz južna vrata. Ovdje ima mnogo random susreta s neprijateljimia pa je iznajmljivanje auta dobra ideja. Morate otići to Tears Point u jugoistočnom kutu kontinenta i pokupiti Solomonov prsten u podnožju statue. Idite ravno do lunar gate, uđite i slijedite ženu do dizala. Odaberite opciju ulaska, te prije nego uđete unutra pokupite trećeg člana grupe.

Hvatanje Pandore

Natrag na površini, sa Zellovom grupom idite u Esthar i dizalom do Odineovog laboratorija, pa se popnite i razgovarajte s njim. Izađite i idite istočno do centralnih vrata grada, odatle sjeverno (prolaz je djelomice skriven), pa na zapad. Pritisnite KVADRAT da provjerite odgovara li vaša lokacija prvom cilju i pričekajte do 15:00 pa se ukrcajte u Pandoru. Unutra se penjite po stubama dok ne dođete do triju dizala - idite prvim. Nastavite stazom ravno do prvog robota koji će vas izbaciti.

Šetnja svemirom

Razgovarajte s posadom i pokupite Rinou. Usput možete pobijediti Pieta i dobiti Alexander kartu. Izađite kroz gornja vrata i stavite Rinou u sobu, pa izađite i hodnikom idite na most. Tu pogledajte monitor pa se popnite stubama i razgovarajte sa ženom. Idite još dolje do Ellone i s njom kartajte da dobijete Laguna kartu (koja se može transformirati u 100 Hero medicine - vrlo korisna stvar). Nakon razgovora s njom vratite se u Rinoinu sobu, razgovarajte s njom i slijedite je do mosta - ponovno popričajte s njom i pogledajte računalo. Popnite se stubama do sobe s ormarima na desnoj strani hodnika. Kad Rinoa izlađe, uzmite svemirsko odijelo iz ormara i obucite ga, a onda je slijedite dokle god možete pa se vratite na most gdje razgovarajte s Piet i Ellone, pa idite desno do kapsule za spašavanje. Opet razgovarajte s Ellone nakon čega slijedi još jedna mini igra. Postavite se u sredini ekrana i sa X uključite motore. Ulovite Rinou.

Osmi putnik

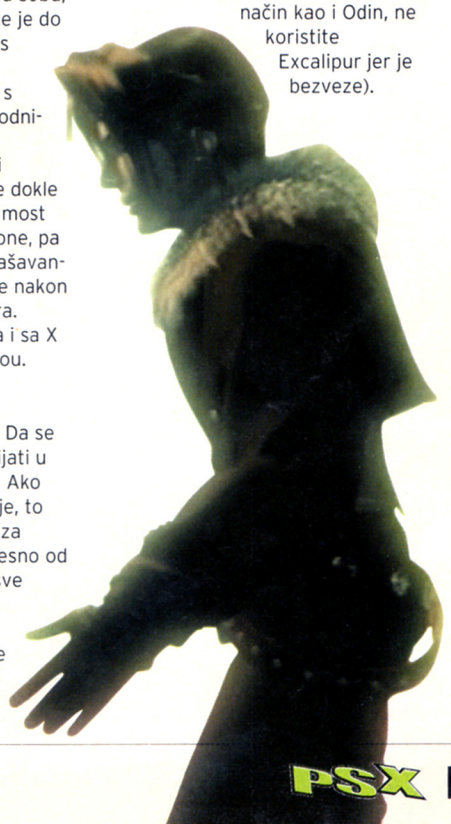
Slijedi akcija čišćenja aliena. Da se ne biste dizali, morate ih ubijati u jednako obojanim parovima. Ako vam zatreba snimanje pozcije, to možete obaviti ako siđete niza stube i uđete u malu sobu desno od stražnjeg zida. Kad sredite sve parove, dizalom idite na most. Slijedi dugačka melodija nakon koje slijećete i Rinoa odlazi. Ponovno se ukrcajte na Ragnarok i idite u sobu s računalima gdje razgovarajte sa svima, na što će Selphie uključiti kontrole. Sada možete rabiti autopilot funkciju - na velikoj mapi samo odaberete lokaciju i naći ćete se ondje.

Po Rinou

Odvezite se do Esthar Sorceress Memorial, uđite i razgovarajte sa znanstvenikom, pa idite lijevo da oslobodite Rinou. Izađite i idite do Edeaine kuće pa slijedite Angeloa lijevo do polja i razgovarajte s Rinoom. Izađite iz kuće, razgovarajte s Edeom i idite u Esthar. Kad stignete, idite gore do oštećenog dizala, pa lijevo do palače. Uđite u dizalo pa idite lijevo gdje razgovarajte s predsjednikom i dobro ga poslušajte. Svakako ga pitajte kako je došao ovamo.
Sad vam je posljednja prilika za obavljanje svega što još želite obaviti jer jednom kad uđete u Lunatic Pandoru - povratka nema.

Lunatic Pandora

Odletite Ragnarokom do Lunatic Pandore koja je iznad Tears Pointa. Slijedi borba s Raijinom i Fujin. Uzmite od njih full-life i sredite ih kao i prošli put, a korisni bi vam bili i Bahamut i Doomtrain ako ste ih nabavili. Nakon pobjede idite na sjever pa lijevo. Razgovarajte s Biggsom i Wedgeom, pa uđite u tunel lijevo. Nakon što izađete iz dizala 02, uđite u 01 i idite do mjesta gdje ste prošli put izbačeni. Ovaj put slijedi borba.
Savjetujem da spojite thundraga na svoj napad i prizovete Quetzalquatla, naravno koristite Cerberusa i liječite se koliko god možete. Tu je i Seifer, od kojeg uzmite aura čarolije koliko god možete - više je nigdje nećete naći, a kad vam dojadi stalno stiskati DRAW, uporabite je i sredite ga. Ako ste već pokupili Odina, sad ćete dobiti i Gilgamasha (neelementarni napad, pomaže na sličan način kao i Odin, ne koristite Excalipur jer je bezveze).



4. CD - Kill, kill, kill!

Kreirajte novu grupu i idite južno od mjesta borbe sa Seiferom. Popnite se i nastavite desno uz rub do Adel. U borbi rabite fizičke napade i čarolije koje imaju cilj, a ne oštećuju sve protivnike da ne oštetite Rinou koju možete i liječiti tijekom borbe.
Sada idete dalje stalno se boreći protiv vještica. Pazite - prvo mjesto za snimanje je pravo, a ostala su varke. Jednostavne vještice nisu prijetnja, ali je konačna ipak opasna. Može zadati veliku štetu pa se stalno liječite, a kad počne odbrojavanje, imate izbor - ubiti je brzo ili uporabiti shell i izliječiti sve likove do kraja, jer slijedi ultima blast.

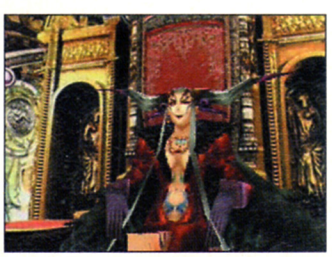
Povratak na Ragnarok

Nakon svih tih borbi, prođite kroz vrata najbliža dvorcu i naći ćete se u šumi. Idite sjeverozapadno od šume da dobijete chocoba, zajašite ga i idite južno uz obalu Esthara do Centra kontinenta. Ragnarok je u pustinji zapadno od Cactaur otoka. Na Ragnaroku ćete naći članove Card kluba opremljene rijetkim kartama kojima možete upotpuniti svoju zbirku.

Dvorac Ultimeciae

Prođite kroz portal pokraj broda da se vratite do dvorca. Ulaz je na plaži - popnite se pomoću lanca do njega. Primijetit ćete da vam mnoge sposobnosti nedostaju pa ćete ih morati zaraditi. Osim toga, preporučujem da nakon svake borbe izađete iz dvorca i snimite poziciju.
Prvi BOSS, Sphinxara, nalazi se u sredini glavnog hodnika, a kad ga pobijedite, dobit ćete MAGIC komandu. Zatim se popnite stubama nadesno i nastavite desno kroz vrata. Spustite se stubama i idite gore do galerije gdje pregledajte sve slike na prvom i drugom katu, pa tek onda onu oveliku na desnom zidu prvog kata. Upišite : VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM i VIATOR, nakon čega slijedi još jedna borba. Rabite napade elementom zraka i tornado ako ga imate. Za pobjedu dobivate DRAW komandu.
Nastavite gore kroz prvi kat galerije i spustite se stubama do

oružarnice. Prođite kroz vrata nalijevo, uzmite ključ i potucite Red Gianta. Rabite napade elementom gravitacije, te od njega uzmite i odmah uporabite demi. Pobjeda vam daje GF komandu.
Vratite se u glavni hodnik i prođite kroz gornja vrata. Prošećite po svijećnjaku pa će pasti, otvorite poklopac i uđite. Slijedi borba u kojoj vam prepručujem da rabite firaga povezan na napad i thunderga na obranu i nećete imati problema u dobijanju RESURRECTION sposobnosti.
Izađite iz podruma i idite gore, prođite pokraj fontane i uza stube desno od orgulja. Prijhođite most, pa se vratite do sobe sa savijenim poklopcem i idite lijevo do glavnog hodnika. Nastavite desno kroz hodnik i galeriju do oružarnice u kojoj ste već bili, pa pokupite ključ u riječi i otključajte vrata na desnoj strani prizemlja. Tu je Gargantua, neprijatelj posebno slab na napade elementom svete sile, koji vam za pobjedu daje LIMIT BREAK sposobnost.
Sada stvorite dvije grupe - jednu opremite za borbu najbolje što možete, dok će druga, slabija, služiti za rad s prekidačima, pa joj dajte Diablosa s njegovom ENC-none sposobnosti. Sa slabijom grupom idite uza stube u glavnom hodniku i kroz vrata nalijevo. Nastavite do zelenog kruga za promjenu grupe, pa onu snažnu povedite uza stube iznad oružarnice i desno do drugog dizala (ako se ne miče, znači da niste pregledali sve slike u galeriji pa to učinite). Slabu grupu povedite lijevo da nađete ključ i spustite se u oružarnicu. Pogledajte ručku desno od zatvorskih vrata, vratite se do fontane ne desnoj strani prije orgulja i pokupite ključ pa idite dolje do kruga na kojem se prebacite na jaku grupu.
S njima idite prema dolje od sobe s dizalom. U hodniku s treperećim svjetlom otvorite vrata na lijevoj strani koja su djelomice skrivena i otvorite sva četiri lijesa, i to ovim redoslijedom (brojeći slijeva) : 3, 1, 4, 2. Slijedi borba s BOSSom osjetljivim na elemente vode i zemlje, te sposobnošću da apsorbira munje. Koristite Shivu,



Leviathana i Brothers, te povežite thundraga sa svojom elementarnom obranom.
Vratite se do glavnog hodnika i prođite kroz gornja vrata. Neka slaba grupa uporabi prekidač u sobi ispod svijećnjaka (onaj sa savijenim poklopcem), pa ga prijeđite. Slijedi borba s prilično opasnim BOSSom, pa uporabite Leviathana. Prije nego ga dokrajčite, uporabit će ultima blast, pa budite spremni.
Vratite se u sobu s orguljama, popnite se stubama desno i prijeđite most, pa uđite kroz vrata lijevo. Popnite se tornjem do velikog viska i skočite na nj te njišući se prijeđite preko ponora do još jednog BOSSa. Uporabite Cerberusa, shell i regen na sve likove jer Tiamat raspolaže snažnim napadom dark flare koji zadaje do 7,500 bodova štete. Rabite trostruki flare, meteor i ultima, te aura na Squalla i Irvina da biste ih pobijedili.
Nastavite spiralnim putem, preko kazaljki sata i spuštajte se ljestvama. Došavši do Save pointa, SNIMITE POZICIJU i otvorite vrata.

I za kraj

Naravno - konačna borba.
Iznenađenje - likovi za borbu su izabrani slučajno. Da doskočite ovoj drskoj varci, opremite najbolje što možete sva tri lika, i ako se umjesto nekog od njih u bici pojavi neopremljeni lik - sami ga sredite. Kad se sruši, sljedeći će lik zauzeti njegovo mjesto. Prva forma vašeg neprijatelja je prilično lagana te je iskoristite da složite grupu, a zatim je sredite Squallovim aura napadom. Kao pripremu za buduću borbu, prizovite Cerberusa te na svim likovima uporabite shell i regen.
Druga forma ima sposobnost da uništi sve primjerke neke čarolije smještene kod jednog lika, pa nemojte svu zalihu neke čarolije držati na jednom mjestu. Rabite svoje najjače čarolije protiv nje (posebno aura), ali ne uzimajte Diablosa, Brothers i Doomtrain. Stalno se liječite jer posjeduje sposobnost da zada i do 3000 bodova štete svakom liku jednim napadom.
Treća forma rabi judgement napad koji će sve likove dovesti do 1 boda energije. Iskoristite Leviathana i ljećilačke čarolije, a za napad uzmite, naravno, aura i ostale jače napade. Kad na sebe uporabite draw apocayipse, znači da i vi možete od nje uzeti tajnu čaroliju apocalypse. To je ključ pobjede, ali prije nego to učinite, pogodit će vas napadom od 7000 bodova štete, za što se dobro pripremite. Koliko god bila teška ova borba - moguće ju je završiti, nakon čega uživajte u završnoj animaciji.

ZALUTALI GF-I (4)

CHOCOBO
(element napada vatra)

Ako u chocobo forest uhvatite chocoba izoliravši Chicobo, u bici možete uporabiti Gysahl greens i prizvati ga u pomoć. Ako imate PocketStation, Chicobo možete uporabiti u mini igri na njemu, te osvojiti GF MiniMog i povećavati razinu svojem Chocobu.

Ovo nisam iskušao, nego prenosim iz japanskog časopisa - ne vjerujem da u Hrvatskoj ima više od nekoliko PocketStationa, ali - neka se i ovaj GF nađe na popisu.

ODIN
(bez napada, nije obični GF nego se povremeno pojavljuje ovisno o sreći lika i pomaže u borbi)

I ovog GF-a morate pobjediti da biste ga dobili, ali unutar vremenskog ograničenja. Da bi vam to uspjelo, postupite ovako: sve likove dovedite u kritično stanje, uporabite Diablovu ENC-none sposobnost i uđite u Centra ruins (sjeveroistočni dio Centra kontinenta), pa kada dođete do mjesta gdje se stube dijele, idite desno. Pregledajte kameni blok u centru sobe i kad se dignete, popnite se ljestvama i pregledajte kuglu. Spustite se ljestvama i popnite stubama na desnoj strani pa stavite oko u statuu da dobijete šifru. Uzmite oba oka i vratite se do prve statue u koju ih stavite, unesite šifru i prođite kroz otvorena vrata u bitku.

Zašto su vam likovi morali biti u kritičnom stanju? Zato da biste sada imali na raspolaganju limit breakove i mogli brzo rasturiti Odina.

OMEGA WEAPON

Ako se osjećate svemoćni, pokušajte pobijediti u ovoj borbi. U dvorcu Ultimeciae svoju jaku grupu odvedite do mjesta za izmjenu grupa ispred fontane, a slabom idite hodnikom desno od glavnog predvorja i povucite uzicu u donjem lijevom dijelu ekrana. Prebacite se na jaku grupu i idite prema gore.

Za ovu bitku nemam pravih savjeta jer je nisam završio, ali prema nekima koji tvrde da jesu, nužni su vam hero medicine (npr. iz Lagunine karte), death čarolije povezane na resistance, initative, auto-haste, pojačana brzina i najjača oružja. 9,999 HP bi vam također bilo vrlo korisno, iako ni to ne jamči pobjedu.

Soul Reaver

DRUGI DIO PROHODA

Kao što smo obećali, donosimo i drugi dio prohoda ove odlične i vrlo kompleksne igre. Ne dajte se zbuniti i krenite ka konačnom cilju... Kainu!

PIŠE Krešimir Jozić

MORLOCK

Ovo je najslabiji šef u cijeloj igri i ne biste ni znali da je šef kad od njega ne biste dobili nešto posebno s njegovom dušom. No, prvo ga treba pobijediti. Skočite na platformu u sredini i mlatite ga kao običnog neprijatelja dok ga ne ošamutite. Kad je ošamućen, izbor je vaš: ili ga uništite mačem ili ga bacite u kanal. U svakom slučaju, to je to. Slijedi animacija u kojoj povučete u sebe njegovu dušu. S njegovom dušom dobivate moć koja je začuđujuće dobra, iako dolazi od slabića. Moći ćete ispucavati udarac nekakve sile na daljinu. Kao u Star Wars filmu, ovu moć možete rabiti da biste odgurnuli neprijatelja ili neki predmet. Isto tako, možete je rabiti i za razbijanje prozora.

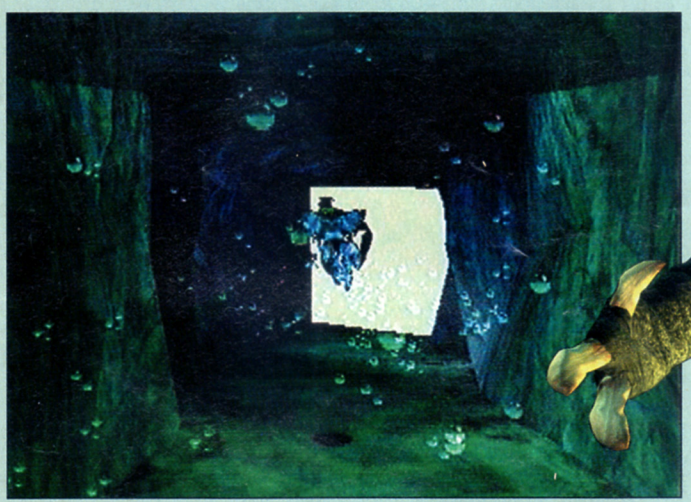
Nakon ove pobjede okrenite se prema meti nacrtanoj na zidu i uporabite nekoliko puta svoju novu sposobnost dok taj kameni blok ne padne i ostavi prolaz za vas. Skočite kroza nj i idite dok ne skočite dolje i otvori se još jedan prolaz na vašoj lijevoj strani. Idite tim novim prolazom i nemojte se uzbuniti vidjevši da se spušta i puni vodom. Morate prohodati kroz cijeli hodnik i na kraju ćete izaći iz vode. Ovdje se vratite u materijalni svijet i nastavite ulijevo. Doći ćete do malog jezera koje trebate preskočiti i potom se popeti po zidu do kojeg ste sada došli. Kad dođete gore, okrenite se prema sobi i skočite na onaj viši stup. Kad ste na njemu, vidjet ćete da je sljedeći, onaj ravno ispred vas, malo previsok jer je na njemu smješten i jedan kameni blok. Ispucajte svoju silu i srušite taj blok pa nakon toga skočite na stup. S njega možete skočiti na rub ispred vas. Dosta je skakanja, zato idite gore stubama pa kroz vrata do kojih vas vode. Iza vrata je sobica s dva hodnika pa uzmite desni. Idite njime dok ne dođete do rešetki, prođite kroz njih i potom se popnite po stubama skroz do vrha. Na kraju svih stuba prebacite se u materijalni svijet i odmah se pripremite za borbu. Napast će vas dva stvorenja, jedan sa svake strane. Kad ih pobijedite, razgledajte malo sobu. U sobi je jedan kavez u kojem je kameni blok. Rabeći svoju moć pucanja sile, odgurajte ga do stražnjeg zida i potom prođite kroz rešetke. Skočite na blok te s njega u hodnik iznad vas, iako ne znam tko bi stavio kavez u sobu i onda hodnik na toj visini, ali dobro. Sad kad ste u hodniku, idite skroz do kraja pa prođite kroz metalne rešetke. Naći ćete se u nekakvoj špilji, idite samo ravno do trokutastog izlaza. Bacite pogled dolje i vidjet ćete koliko ima do zemlje (zapravo, vode) i sjetit ćete se da su vam krila slomljena. Ipak, nadvladajte strah od visine i skočite na veliki brod koji ste vidjeli.

Na brodu idite na nadkabinu i skočite na mali rub uz lijevi zid. Odavde produžite dalje hodnikom dok ne dođete do sobe u kojoj se možete vratiti u materijalni svijet. U ovoj su sobi dvoja vrata. Jedna vode do sobe s teleportom pa prvo pođite njega aktivirati, potom se vratite i prođite kroz druga vrata. Sada ste u hodniku na kraju kojega su zatvorena vrata s metom nacrtanom u sredini. Pogodite je silom i vrata će se otvoriti. Prođite i nakon animacije skočite na malu platformu ispod ruba na kojem ste trenutačno. Neprijatelji koje ovdje nađete su otporni na vodu, ali se ne snalaze baš dobro na zraku. Okrenite se desno te skočite na platformu koja viri iz vode. Odavde ćete vidjeti još jednu platformu pa skočite i na nju. Sada ste na drugoj platformi i ovdje imate izbor: ili nastaviti skakati s platforme na platformu ili skočiti udesno uza zid. Budući da je put po platformama jednostavan (skoči, pa opet, pa opet...), opisat ću ga drugi put. S druge platforme skočite desno, na rub koji ide polukružno duž zida. Idite po tom rubu dok ne dođete do drugog zida pa skočite na sljedeći rub na desnoj strani. Odavde samo idite ravno, oko velikih stupova, i na kraju skočite u udubljenje u zidu u kojem su drvena vrata. Ako ste išli po platformama, došli ste isto ovdje pa zato sada idite kroz vrata. Iza vrata je hodnik i jedan vampir. Ispucajte silu na vampira da vidite efektan način ubijanja (trebali biste odbaciti vampira na bodlje iza, ali ako promašite, morate ga ubiti ručno) pa onda nastavite hodnikom i kroz prolaz u sobu iza. Ova soba ima željezni stup u sredini i možete ići lijevim, desnim ili srednjim putom. Zaobiđite stup i idite srednjim putom dok ne dođete do vrata. Iza vrata je hodnik, a na kraju još jedna vrata. Kad prođete i kroz njih, bit ćete u sobi s bazenom. Morate doći na drugu stranu, ali ne kroz vodu, nego skačući po stupovima koji vire iz nje. Na drugoj je strani vampir koji će vas pokušati pogoditi i srušiti u vodu pa zato puknite silu na njega čim ga vidite. Kad prijeđete, nastavite kroz hodnik i kroz vrata na kraju. Naći ćete se u maloj sobi koja ima put koji se polako spušta u vodu. Samo se spustite u vodu i idite dalje dok ne uđete u veliku sobu.

Zapamtite ovu sobu jer ćete se uskoro morati vratiti. Idite do desnog zida pa uza nj dok ne dođete ispod nekakvog izbočenja. Skočite na nj i onda se popnite na rub na kojem se možete vratiti u materijalni svijet. Sada se popnite po lijevom zidu i okrenite se prema sobi. Ispred vas će biti nekoliko drvenih greda - ako imate osjećaj da ćete morati skakati po njima, u pravu ste. Skačite s jedne grede na drugu dok ne dođete do posljednje, a onda skočite u udubljenje u lijevom zidu gdje su jedna vrata. Sada se spustite po putu do velikog staklenog prozora i uništite ga svojom silom. Vidjet ćete zid po kojem je nekoliko malih fontana u redu. Opet treba malo skakati s jedne fontane na drugu. Kad dođete na posljednju, skočite s nje na rub ispred vas. Sad se malo pomaknite ulijevo, vidjet ćete veliki silos na koji treba skočiti. Pazite da vam uspijete ovaj skok jer ćete inače morati sve ponoviti, tj. od sobe s platformama. Skok zapravo nije težak, a kad ga napravite, zaobiđite mali toranj u sredini krova te pogledajte desno prema zvoniku. Skočite do njega i povucite lanac. Sad kad ste, povukavši lanac, pozvonili na zvono, idite niza stube pa kroz vodu do drugih, koje vode gore. Popnite se po njima i doći ćete u kružnu sobu. Ima puno stupova u njoj, od najnižeg do najvišeg. Skačite po njima dok ne dođete na najviši pa se vratite u materijalni svijet.

RAHAB

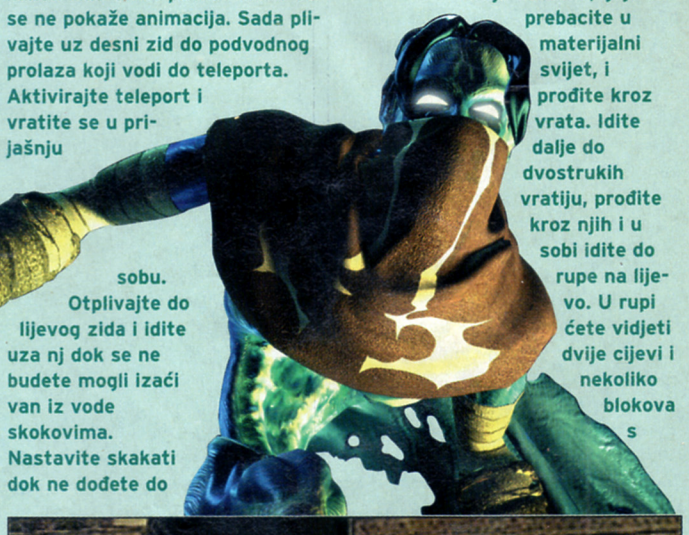
Nakon animacije slijedi borba s ovim šefom koji je zapravo vampirska riba. Iako je ovaj neprijatelj peti po redu i ima jake udarce, ovo nije teška borba. Samo pazite da ne padnete sa stupa i pucajte svoju silu po prozorima sobe. Ako vas Rahab u međuvremenu natjera u duhovni svijet, vi se samo vratite u materijalni i nastavite razbijati prozore. Kad ih sve razbijete, Rahab će izgorjeti i vi ćete uvući njegovu dušu. Vjerojatno ste već predvidjeli koju ćete moć dobiti. Naravno, sada ste u stanju plivati kroz vodu u materijalnom svijetu. Ovo je dobra sposobnost, ali toliko je bilo vode da se ne isplati svuda lutati.



S Rahabovom sposobnošću zaplivat ćete kroz vodu poput Lare

Kao pobjednik, vratite se na vrh zvonika i, nakon animacije, idite u veliku sobu koju sam rekao da zapamtite. Najbrži način je skočiti sa zvonika u vodu i slijediti lijevi zid do rešetki. Iskočite iz vode na rub iznad rešetki i skočite dolje s druge strane. Idite hodnikom i prođite kroz sljedeće rešetke pa se potom vratite u materijalni svijet. Sad ste u toj sobi pa nađite jedan mali prozor i razbijte ga svojom silom. Iza su stube niz koje se trebate spustiti, a u sobi do koje dođete idite uz lijevi zid. Doći ćete do još jednih stuba koje vode dolje, spustite se po njima do hodnika. Idite hodnikom otprilike do sredine, kad ćete primjetiti prozor na lijevom zidu. Razbijte ga i prođite kroz otvor. Idite samo ravno dok ne dođete do vatre po kojoj lupite par puta mačem. Sad ćete moći mač zapaliti na svakoj vatri koju nađete lupnuvši jednostavno po njoj. Izađite iz ove sobe i vratite se gore po desnim stubama, a čim izađete, idite uza zid do trećeg udubljenog prozora. Razlikuje se od drugih po svjetlosti koja prodire kroza nj. Idite tim putom pa ćete, plivajući kroz nekoliko hodnika, doći u oveću sobu sa stubama. Izađite po njima van iz vode i više niste u grobnici.

Sad moramo pokupiti još samo posljednje četiri čarolije. Na onoj strani sobe koja se nalazi nasuprot vas je prolaz kojim idite do dubokog bazena. U bazenu plivajte na lijevu stranu, gdje su drvena vrata. Iza vrata okrenite ručku na desnom zidu i prebacite se u duhovni svijet. Potom prođite kroz vrata koja ste otvorili ručkom i u toj novoj sobi se vratite u materijalni svijet pa i ondje okrenite ručku. Ta je ručka otvorila željezna vrata u toj sobi, ali nemojte ići kroz njih nego izađite iz sobe i idite okolo, po velikoj sobi, dok ne dođete do špilje s drvenim vratima na kraju. Iza njih se prebacite u duhovni svijet i skočite dolje. Sad se penjite po stupovima do druge strane sobe, gdje se vraćate u materijalni svijet i udarate svojim mačem po vatri. Izađite iz te sobe i vratite se u onu u kojoj ste otvorili željezna vrata. U sobi iza njih je veliki kip koji drži posudu. Lupite svojim gorućim mačem po posudi, pojavit će se jedna magija. Idite u napuštenu katedralu te do sobe s prvim velikim cijevima, gdje zrak puše iz rupe. Skočite u rupu ali, za razliku od prošlog puta, kad ste držali raširena krila da odlebdite gore, sada nemojte, nego padnite dolje, do kraja. Na dnu rupe ćete vidjeti jedan prolaz iza kojeg je hodnik. Idite njime do prozora koji možete razbiti svojom silom. Popnite se po zidu do otvora koji je nastao kad ste razbili prozor i nastavite dalje istim hodnikom. Doći ćete do rešetki kroz koje trebate proći, uskoro ćete biti u golemoj sobi. Idite do kraja sobe i pokupite čekić. Vratite se do rešetki i popnite se po zidu s bilo koje strane, do udubljenja iznad rešetki. Okrenite se prema sobi i pogledajte tri visoka stupa raspoređena po dužini sobe. Okrenite se malo na lijevu stranu, vidjet ćete udubljenje u zidu. Bacite čekić u to udubljenje, a potom se prebacite u duhovni svijet. Sad kad je prvi stup nešto niži, skočite na nj pa se vratite u materijalni svijet. Okrenite se ulijevo i skočite u udubljenje pa pokupite čekić i vratite se na stup. Sada skočite na drugi stup pa na treći. Na njem čučnite i ostavite čekić te ispucajte silu u veliki prozor ispred vas. Kad ste ga razbili, uzmite čekić i bacite ga u rupu gdje je bio prozor te se prebacite u duhovni svijet i skočite naprijed za čekićem. Ovdje se vratite u materijalni svijet i pokupite čekić. Idite hodnikom do velikog zvona i mlatnite po njem čekićem. Pojavit će se još jedna magija koju možete pokupiti. Još samo dvije magije. Izađite iz katedrale i skočite u jarak. Vidjet ćete rešetke, prođite kroz njih pa se vratite u materijalni svijet. Sad plivajte ravno te u još jedan kanal. Nastavite putom ravno dok se ne pokaže animacija. Sada plivajte uz desni zid do podvodnog prolaza koji vodi do teleporta. Aktivirajte teleport i vratite se u prijašnju sobu. Otplivajte do lijevog zida i idite uza nj dok se ne budete mogli izaći van iz vode skokovima. Nastavite skakati dok ne dođete do Popnite se na nju i pogledajte ulijevo te srušite blok koji ćete vidjeti. Potom skočite dolje i odvucite blok do ručke te skočite na nj i okrenite ručku. Kad odgledate animaciju, zablokirajte kotač blokom, a ako ne stignete, okrenite ponovno ručku pa onda to učinite. Kad uspiješno zablokirate kotač, sve svijeće u sobi će stalno gorjeti. Izađite van iz sobe te kroz vrata. Nastavite uza zid do vode i skočite na platformu koja viri iz nje. Skačite po platformama dok ne dođete do grebena te na kraju u donji dio svjetionika. Idite putom dok ne dođete do kružne sobe s kružnim stubama duž zida. Skočite skroz dolje i idite hodnikom dok ne dođete do kotača nasred hodnika. Prođite kroz trokutasti otvor pa se prebacite u duhovni svijet i prođite ispod sljedećeg kotača. Idite do kraja hodnika, gdje se prebacite u materijalni svijet, i prođite kroz vrata. Idite dalje do dvostrukih vratiju, prođite kroz njih i u sobi idite do rupe na lijevo. U rupi ćete vidjeti dvije cijevi i nekoliko blokova s



Plamenim mačem možete spaliti neprijatelja, što omogućuje da energetski udari koje ispljujete imaju oblik vatrenih lopti

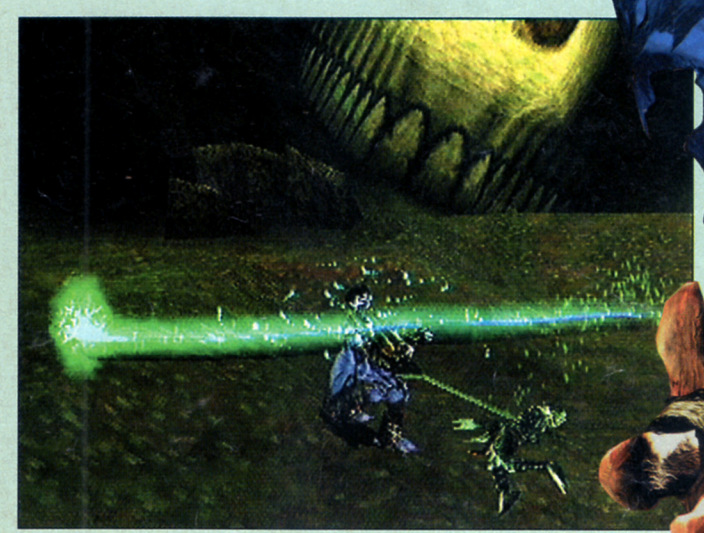
puta u planinu pa uđite unutra. U ovoj sobi se okrenite od zida i skočite dolje prema svjetioniku. Na lijevoj strani su drvena vrata, prođite kroz njih i bit ćete s druge strane svjetionika. Sada idite uz lijevi zid i uđite u prva vrata. Idite dok ne dođete u sobu za željeznom cijevi u sredini. rupama. Spojite cijevi blokovima te izađite iz rupe i nađite prekidač u ovoj sobi kojim ćete pokrenuti vodu. Vratite se u kružnu sobu i popnite se po stubama, izađite i vratite se na kopno preko platformi. Sada uđite u vrata odmah pokraj vas kada dođete s platformi (druga po

redu na lijevom zidu), vidjet ćete da svjetlc iz svjetionika na svom kružnom putu osvjetljava i ovu sobu. Sljedeći put kad svjetlo prolazi, brzo se prebacite u duhovni svijet i pojavit će se magija.
Do posljednje ćete magije morati ići kroz grad ljudi. Nadam se da ste se sprijateljili s njima inače ćete se morati mnogo boriti. Vratite se do jednog od prvih mjesta u igri, ponora. Ovaj put skočite na drugi stup te se okrenite lijevo i skočite u hodnik koji ćete vidjeti. Put vas vodi kroz vodu pa samo plivajte ravno i na površinu. Odavde ćete vidjeti jedna drvena vrata na najudaljenijem zidu pa prođite kroz njih. Iza su stube po kojima idete do vrha, gdje su dva kamena bloka u zidu. Izvucite ih i stavite jedan na drugi. Popnite se po njima na rub iznad pa idite do prozora te odatle skočite izravno u ljudski dvorac. Idite po zidinama dvorca dok ne dođete do dvostrukih vratiju kroz koja ulazite u grad. Vidjet ćete most koji ide preko rijeke, a vi skočite u nju. U rijeci se okrenite prema kružnim vratima te ih napucajte silom. Idite kroz cijev iza i prođite "kroz" ventilatore (vampir ste, zar vam mogu nešto?) do druge cijevi. Sada idite dalje te kroz niži tunel, dok ne dođete do vodopada. Skočite u sobu desno od vodopada pa uza stube. Prođite pokraj kipa u sobu na desnoj strani te idite i ovdje uza stube. Sada skočite preko malog potoka te izvucite kameni blok iz zida na drugoj strani i gurnite ga u potok. U potoku gurajte blok na lijevu stranu, ravno u visoku sobu s kockastom rupom u sredini. Gurnite blok u tu rupu pa se vratite do kipa koji ste prošli maloprije. Pojavit će se posljednja magija. Sada ili izađite iz grada putom kojim ste došli (lakše) ili idite do mjesta gdje ste skočili u rijeku pa tražite teleport (ovaj teleport vam više neće trebati).

Raziel može rabiti magije ili tzv. "glyphove". One same po sebi nisu previše korisne, više služe kao dodatni ukras igri, tako da nije nužno njihovo skupljanje. Kako je nekima ipak veći gušt proći cijelu igru i sve istražiti, a za to će povremeno morati ubiti i kojeg čovjeka, morat će uporabiti i magiju da se ostali ljudi ne bi okrenuli protiv njih.

Sad kad konačno imate sve magije, vratite se do ponora i idite na drugi stup. Umjesto lijevo, sada skočite ravno i u vodu. U vodi plivajte ravno do zida te skočite visoko u zrak i primite se za rub iznad vas. Preko ruba, popnite se u hodnik i nastavite dalje. Ovaj hodnik će vas odvesti od lijepe i tople vode do hladne, snijegom prekrivene doline. Idite uz desni zid do visokog stupa čiji je jedan zid takav da se možete popeti po njemu. Odmah iza tog stupa pa desno je hodnik koji vodi do teleporta. Aktivirajte ga pa se vratite do stupa i popnite se po njemu. Okrenite se prema dolini i vidjet ćete zid dvorca. Skočite i odlebdite preko njega. Na najudaljenijem zidu su rešetkasta vrata, prođite kroz njih i naći ćete se u velikoj sobi. U sredini sobe je veliki kavez, a usred kaveza jedan kameni blok. Otiđite oko kaveza i vratite se u materijalni svijet te ispucajte nekoliko puta silu, da odgurate taj kameni blok do kraja. Sada se opet bacite u duhovni svijet i uđite u kavez te se preko bloka popnite u udubinu. Ovdje se prebacite opet u materijalni svijet pa skočite dolje kroz rupu ispred vas. Sada idite hodnikom dok ne dođete do zida u kojem je jedan kameni blok koji morate primiti i odvući malo unatrag da biste se preko njega mogli popeti na rub desnog zida. Sad ćete biti kod vanjskog dvorišta i morate skočiti u udubinu nasuprot vas. Idite ravno putem dok vam

se ne pokaže mala animacija. Bacite pogled dolje, vidjet ćete dva bazena vode i most između. Skočite na most pa s njega na uzvisinu na desnoj strani sobe. Ovdje okrenite ručku i ispustili ste vodu iz bazena. Skočite u prvi bazen i postavite sve blokove tako da jedan možete staviti na most. Sada skočite na most i bacite taj blok u drugi bazen. Opet skočite u prvi bazen i stavite još jedan blok na most, ali ga ovaj put nemojte baciti u drugi bazen nego vi skočite u nj. Složite dva bloka jedan na drugi i gurnite ih uz most. Sada se popnite na most i onaj blok na njemu gurnite na ona dva i dobit ćete tri bloka jedan na drugom. Sva tri bloka odgurajte do drugog zida (kod kojeg je uzvisina) te se pomoću bloka koji stoji sam i ova tri popnite na uzvisinu na tom zidu. Idite dalje hodnikom do sobe u koju ćete ući kroz otvor za ventilaciju. Skočite dolje u sobu i idite do ventila, okrenite ga i pustite plin. Idite do prekidača, pritisnite ga i eksplodirat će dio sobe (a mama vam je lijepo rekla da se ne igrate s plinom). Okrenite se i idite tim novim putem dok ne dođete iznad sobe s kavezom. Ispred vas će biti blok, gurnite ga dolje pa i vi skočite. Sada ta dva bloka (ovaj koji ste gurnuli sad i onaj koji ste napucavali prije) stavite jedan na drugi i odgurajte do zida nasuprot onom s kojeg ste sada skočili. Popnite se gore i u hodnik. Idite dok vam se ne pokaže animacija pa se prebacite u duhovni svijet. Skakućite od udubljenja do udubljenja dok ne dođete do vrha. Ovdje je prekidač koji možete stisnuti te skočite preko, gdje se prebacite u materijalni svijet i vratite do njega. Kad ga stisnete, spustit će se most pa skočite na nj i idite u hodnik. Idite hodnikom dok se ne podijeli na lijevi i desni put. Idite desnim dok ne dođete do vrata pa izvucite blok iz lijevog zida i preko njega skočite na uzvisinu. Opet će vam mala animacija pokazati gdje morate ići pa se prebacite u duhovni svijet i skačite od stupa do stupa dok ne dođete do tog mjesta. Skočite i odlebdite preko vrata do nekakvog visokog predmeta. Gurnite ovaj predmet da razbije vrata te idite tim putem do Dumaha.



DUMAH

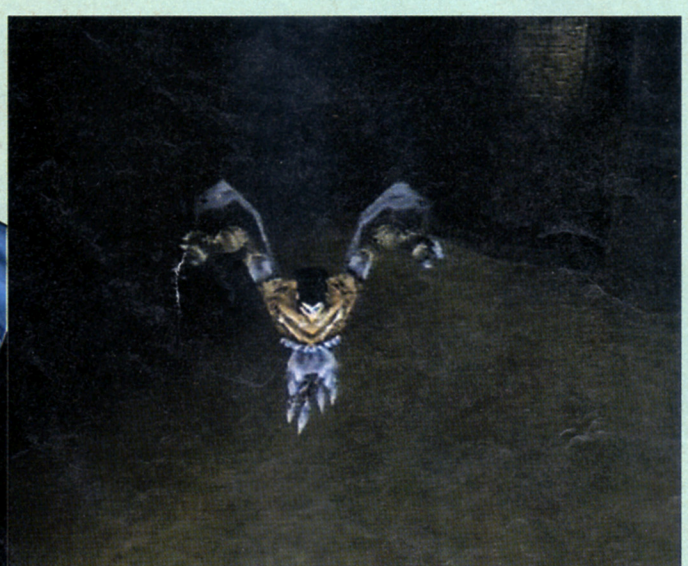
Dumah je šesti i najjači šef u igri ako ne računamo Kaina. Nakon već uobičajene animacije slijedi prava borba. Prvo dođite do Dumaha i oživite ga (da oživite, ako ste zaboravili, cilj nije ubiti neprijatelja, nego dobiti njegovu dušu i specijalnu sposobnost) tako da iz njega izvučete tri štapa. Sada kada je živ, neće vam zahvaljivati, nego će vas htjeti uništiti. Bježite, ali pazite da vas Dumah prati skroz do sobe u kojoj ste se igrali plinom i napravili eksploziju. Kad dođete u tu sobu, on će stati u sredinu a vi stisnite dva prekidača u sobi i na taj ga način spržite. Baš šteta što više nemate normalnu prehranu jer možda biste trebali napraviti zabavu, jer već imate roštilj. Dumahova duša će vam dati sposobnost stezanja koja će vam služiti kao oružje ili za micanje nekih predmeta koje prije niste mogli pomaknuti.

Sada smo sredili svu braću, ostaje još samo Kain. Izađite skroz u dolinu i idite do kraja gdje su velika zatvorena vrata i sunčani sat. Iskoristite svoju najnoviju sposobnost na sunčanom satu, a kad ga okrenete, otvorit će se velika vrata. Idite kroz njih i kroz hodnik, proći ćete pokraj vatre i uskoro doći do metalnih vratiju. Idite kroz njih i kroz prolaz na desnoj strani do teleporta. Aktivirajte ga i vratite se u prijašnju sobu. Ovdje više nemate kamo ići pa se prebacite u duhovni svijet i prođite kroz pukotinu koja se pojavila u zidu. Vratite se u materijalni svijet i uporabite novu sposobnost stezanja na kružni stupić u sredini. Otvorit će se vrata na lijevoj i desnoj strani. Prođite kroz lijeva vrata, a potom kroz rešetkasta. Prebacite se ponovno u materijalni svijet i pogledajte po zidovima te uočite simbole iznad svake rupe. Izvucite blok ispod zelene sedmice i odgurajte ga u niže dvorište na desnoj strani. Sada izvucite blok ispod crvenog "Z" i stavite ga u rupu ispod zelene sedmice. Prebacite se u duhovni svijet i prođite kroz rešetke ponovno na lijevu stranu te se vratite u materijalni svijet. Zgrabite blok u dvorištu i odvucite ga u rupu ispod crnog "Z" pa opet idite na drugu stranu. Na drugoj strani se vratite u materijalni svijet te primite blok ispod zelene sedmice i gurnite ga u rupu ispod crnog "O". Sad će se otvoriti sva vrata u ovoj sobi. Izađite u dvorište te kroz dvostruka vrata u hodnik s ružičastim stupovima. Produžite putom udesno dok ne dođete do sobe s još jednim kružnim stupićem u sredini, uporabite stezanje i na njemu. Sada će se otvoriti put na kraju kojeg si možete napuniti magiju, pa treba ići lijevo do rešetkastih vratiju. Prođite kroz njih i idite hodnikom do sobe krcate gredama. Skočite na drugu stranu te u udubljenje u kojem se možete prebaciti ponovno u materijalni svijet. Oprezno skočite natrag preko i prođite kroz vrata. Bit ćete u sobi s blokovima i dvije rupe. Stavite jedan blok ispred svake rupe pa skočite preko rupe u podu i nagurajte blokove u rupe silom. Otvorit će se vrata kroz koja prođite i idite do sobe u kojoj su četiri visoka kružna stupa i sve ih okrenite prema zlatnoj slici u sredini poda. Pokazat će se animacija koja pokazuje vrata koja se otvaraju. Vrata su na početku, na mjestu prije nego ste prošli kroz pukotinu u zidu. Kad se vratite do njih, prebacite se u materijalni svijet i prođite kroz njih. Prođite do Oracleovog lonca. Nakon animacije stegnite lonac i otvorit će se put kojim idite do kružne sobe. Idite desno do prekidača i pokazat će se animacija. Rabeći prekidače, namjestite sat na dvanaest sati. Pod ispod sata će propasti pa ovdje skočite do dna. Na dnu će biti staklene kocke koje treba namjestiti na boju koja odgovara onoj na zidu. Kad to napravite, stegnite ogledalo u sredini da se svaka boja odbije. Otvorit će se još neka vrata. Idite hodnikom van pa do dvostrukih vratiju kroz koja prođite. Sada ćete biti u kružnoj sobi sa satom na podu. Pogledajte pod i zidove i vidjet ćete da boje i simboli na zidovima odgovaraju kazaljkama, bojama i simbolima na podu. U sobi su i obojene bačve koje, kad stegnete, okreću po jednu kazaljku. Namjestite kazaljke da odgovaraju simbolima i otvorit će se trokutasta vrata. Iza vrata je hodnik koji se spušta pa na dnu idite desno i preko na rub, uz šiljati, crveni kotač.

Idite ovim putom dok se ne otvori put u veliku sobu u kojoj su dva kotača na podu. Skočite dolje i vidjet ćete tri bloka koji blokiraju kotače. Pomaknite ih da se kotači mogu micati. Sada će se platforma na posljednjem zidu početi micati naprijed-natrag. Skočite na lijevi kotač, s njega na povišenu platformu a odande na uzvisinu na zidu. Ovuda idite do platforme koja se niže, a kad dođe blizu, skočite na nju te na vrhu skočite s nje. Prođite kroz vrata pa se spustite dolje i idite hodnikom do prvog skretanja desno. Doći ćete do rešetkastih vratiju i bloka s druge strane. Odgurnite blok silom i prođite koz rešetke te idite do drugog skretanja desno. Opet ćete imati istu situaciju s rešetkama, nakon toga idite do kraja hodnika, do sobe sa slikom na podu. Pomaknite blokove tako da rade sliku koja je na podu i prođite kroz vrata koja će se otvoriti. Idite u sobu koja ima rupu u podu pa skočite u nju i nastavite kroz hodnik. Prođite kroz veliko područje do triju odvojenih kružnih soba. U bilo kojoj treba tri simbola (svaki se sastoji od dvaju djelova) stegnuti i spojiti zajedno. Kad ih dobro složite, spustit će se platforma koja se niže i omogućava da, stojeći na njoj, stisnete prekidač u svakoj sobi. Otvorit će se vrata natrag u hodniku, pa prođite kroz njih i produžite u zavijajući hodnik. Idite do samog kraja, u sobu u kojoj slijedi posljednja borba.

KAIN

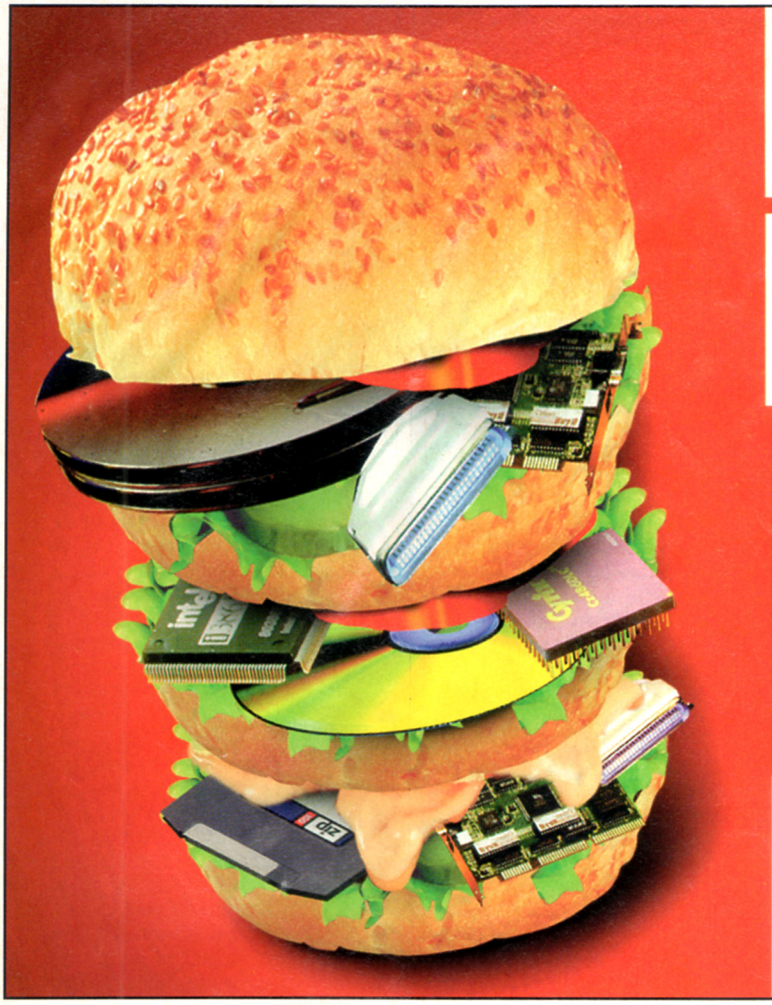
Da, posljednja borba u kojoj se opet borimo s Kainom. Kain je najjači protivnik u igri i jedan njegov pogodak vas šalje u duhovni svijet. Kao i u prošloj borbi, on će vas gađati i teleportirati se naokolo po sobi. Možda je malo neoriginalno što ga i u ovoj borbi morate lupiti tri puta, ali ga sada ne možete raniti ako nemate mač. Nakon toga, on će umrijeti (besmrtni vampir ha?) i vi ste pobijedili. Iako je ovo izvrsna igra, moram priznati da način na koji se borbe održavaju (mislim na to da ne možete umrijeti) znatno olakšava cijelu stvar i uzimaju mnogo od gušta. Ipak, čestitke.



Iako svojim slomljenim krilima ne možete letjeti, dobro će vam poslužiti da prelebdite duže razdaljine i tako si malo produžite doskok.

Dijamanti su posebni magični predmeti - ako ih skupite pet komada, vaša će se moguća količina energije povećati. Ovo nije važno za sam tijek igre jer ionako ne možete poginuti, ali malo olakšava stvari. Kad vidite neki dijamant, pokupite ga ako vam se da ili ako nije predaleko, ali za neke će vam piti potrebne moći koje ćete dobiti tek poslije u igri.

Kad dobijete Soul Reaver, stanovnici duhovnog svijeta neće vam više predstavljati nikakvu prijetnju, postat će jednostavan izvor hrane.



BIG IST

Drenovačka 7, 10000 Zagreb
T. 01 3095 033 F. 01 3095 061
www. macro-micro.com

Posjetite nas na INFO 99
paviljon 10a štand 5

MAK romikro

Cyber Folk - for the new generation

plavi orkestar

www.plavi-orkestar.com

CD/MC

DON'T FORGET!

DALLAS MUSIC SHOPOVI

ZAGREB
Tkalčićeva 4
Iz sve snage
Tkalčićeva 18

RIJEKA
Splitska 2a

SPLIT
Obala Lazareta 3

PULA
Fontička 3

ŠIBENIK
Kralja Tomislava 4

OSIJEK
Trg A. Starčevića

ZADAR
E. Kotromanić 9

VARAŽDIN
Kapucinski trg 9

DAVID BOWIE

"...HOURS" CD/MC

MEL C

NORTHERN STAR CD/MC

FRUŠTUK

MONOTONIJA CD/MC

EN FACE

SVE SE MIJENJA CD/MC

Life style

UVOD U prošlom broju, pokušali smo vam dočarati kako izgleda jedan Sonyev party. Ovaj puta usredotočit ćemo se na nešto sasvim obično tj. na jedan "tipičan" radni dan. 8:00 sati ujutro, dan počinje...

Bio je to još jedan od onih dana... Jutro je, svi izgledaju kao zombiji, željni su sna

Žure autima na posao, makar znaju da već pola sata kasne i da ih čeka "nabrijani" šef

"Samo" osam sati poslije, dogodilo se - prošao je još jedan dan; nakon kratkog chata pred školom, ide se doma

Ista stvar je i u školi, čeka se profesorica, da bi počela sa svojim ugnjetavanjem. Hoće li ovaj dan ikada završiti?

Buka se stišava, malo je ljudi na ulicama, čovjek se zadržao na klupi. Mora da je 1. broj Info Exspressa jako zanimljiv

Prašina u školi se također slegla, svi su doma, pitanje je što rade. Vjerojatno do sutra neće izaći van. ZAŠTO?!

Nema potrebe za suzdržavanjem. Uključite liniju - vrijeme je da bass "nježno" izmasira vaše tijelo

Vrijeme je da uživate u slici koju želite vidjeti i da imate potpunu kontrolu u svojim rukama

Napokon doma. Nitko vam više ne visi za vratom, konačno ste svoj gazda.

Za to će vam, naravno, biti potrebna ova stvarčica. Sada ste napokon spremni prijeći na svoj domaći teren...

Rafael ima samo 4 godine, no istraživanja su pokazala da prosječni igrač ima 31, što ne znači da se taj broj nemože popeti i do 100

Stoga ne dopustite da vas godine spriječe, nadite svoj stil, igrajte sa stilom i, naravno, pobjeđujte sa stilom :)

IZVOD

Nakon višesatne zabave, shvatit ćete da vas je i vaš odmor umorio, te da je vrijeme za krevet, a sutra...

FOTOGRAFIJE I TEKST

Danijel Milčić

[tomb raider: the last revelation] [resident evil 3: nemesis] [cool boarders 4]

[mtv snowboarding] [uefa striker] [test drive offroad 3] [40 winds] [chocobo racing] [wu-tang: shaolin]

PSX

[ne propustite 13.12., dan kada izlazi idući psx]

ZOLA

SVE ZA PlayStation

IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

NOVO!

PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

PSX I JOYPADS

1 Mb MEMORY CARDS

DUAL FORCE™ PSX ANALOGUE JOYPAD

www.zola.hr

NOVO!

TRGOVINA PUTEM INTERNETA
YAMAHA, SAITEK, LMP JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM INTERNETA NA ADRESI www.zola. hr

GAMESTER LMP
PSX EURO AV LEAD

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5%

DUAL FORCE™ STEERING WHEEL With Foot Pedals

POGLED U BUDUĆNOST!

Playstation

SONY

HAND za ANILON

HELIKOP d.o.o.

Zagreb, Martićeva 71, tel: 01/ 455 19 66, 455 19 77

Ovlašteni SONY servis, tel: 01/ 4666 888